Nr. 44
26.10.1995

E 19002 C

DM 3.–
S 25.–
SFr. 3.30

Walt Disneys

MICKY MAUS

MAGAZIN

mit SPASS-TV

Die Spaß-Auswahl der Woche!

DAS GROSSE

Walt Disney World

SUPER-SPIEL

GEWINNSPIEL!

Flugreisen nach Walt DisneyWorld in Florida/USA zu gewinnen!

Und über 100 Sachpreise!

Das Schlaue Buch

Weltall: Saturn
Abenteuer: Sturmlaterne

313

chapa

4 398550 003005 44

Disneys

ARIELLE

DIE MEERJUNGFRAU

Nr. 11

Wie immer spannende Arielle-Abenteuer, Rätsel und vieles mehr!

Mini-Poster

2 ARIELLE STEMPEL

Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

Hallo, Freunde!

Mit diesem Heft bekommt ihr ein Postermagazin mit dem großen Walt Disney World-Spiel! Damit könnt ihr jetzt "spielend" die zahlreichen Attraktionen des Vergnügungsparks eurer Träume entdecken! Und wer Glück im dazugehörenden Gewinnspiel hat, darf sogar hinfliegen!

SEITE 4

INHALT

4 Donald Duck
Donald, der Münzsammler

14 Witze, Tips & Tricks
Streich der Woche: Ein Blick in die Zukunft

16 Micky Maus
Der geheimnisvolle Brief

28 Donalds Spielclub

32 Donald Duck
Schnappi in Gefahr

36 Das große WALT DISNEY WORLD-Gewinnspiel
Spiel dich durch WALT DISNEY WORLD!

48 Rätselseite

50 Dagobert Duck
Sein Leben, seine Milliarden - Kapitel 11 / Teil 3

61 SPASS-TV
Das Spaß-Programm der Woche!
Ausgewählt von MICKY MAUS

70 DAS SCHLAUE BUCH Sonderseite
Eure witzigsten Geheimschriften

EXTRA

9 Flugreisen nach Walt Disney World in Florida / USA zu gewinnen!

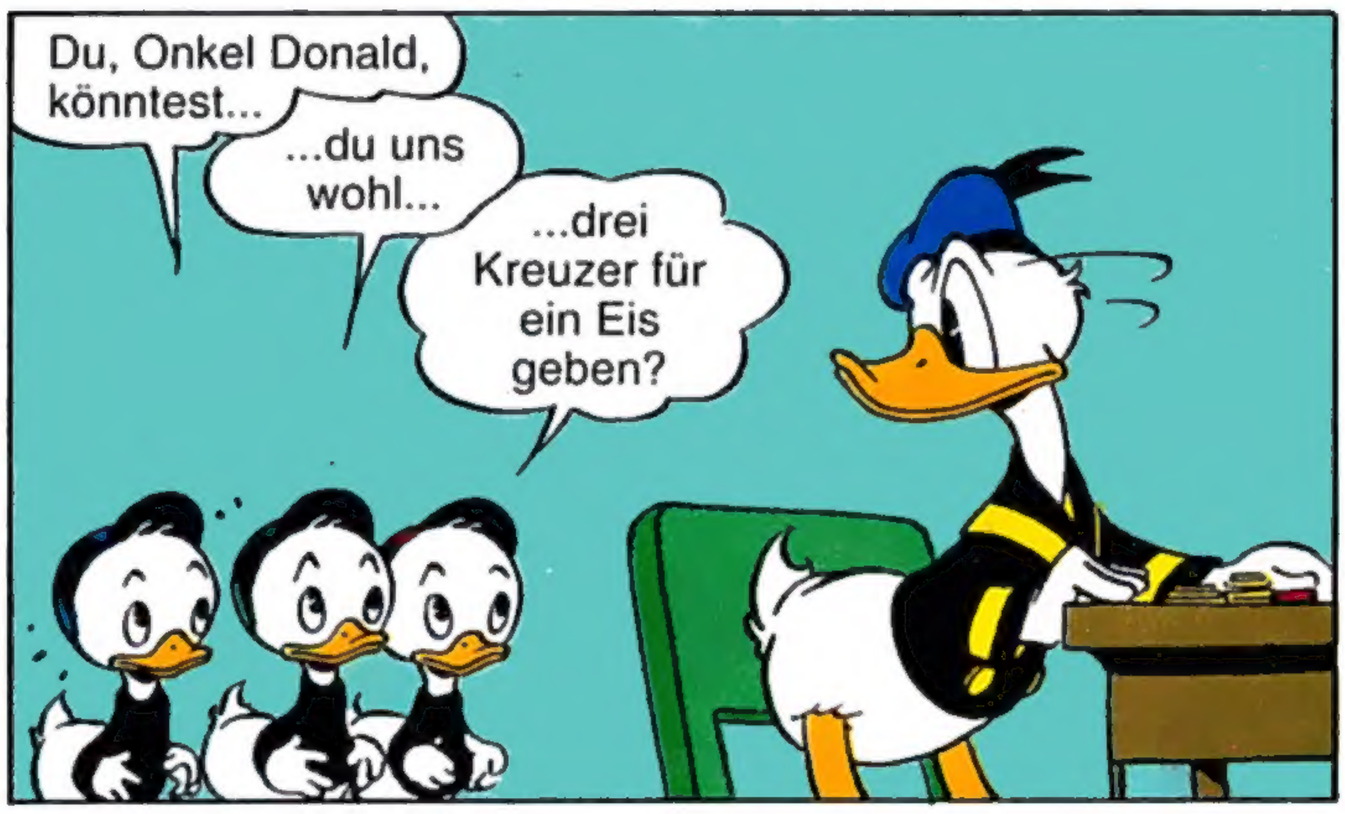
SEITE 50

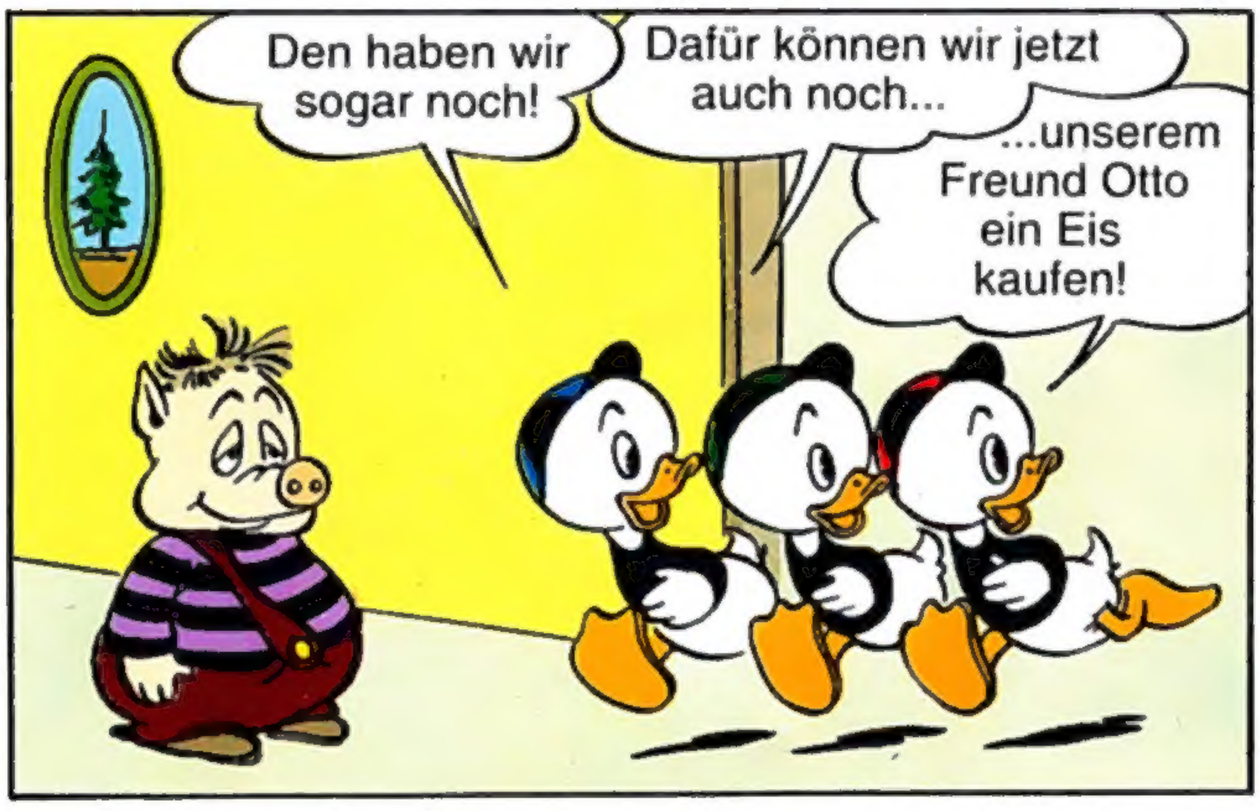
Abenteuer: Sturmlaterne

Weltall: Saturn

Walt Disneys
DONALD DUCK

Donald, der Münzsammler





Wo werden sie nur hingegangen sein?

DONALD DUCK

Die nächste Eisdiele ist am Annaplatz. Aber die in der Blumenstraße ist besser und auch nicht viel weiter. Also Blumenstraße!

HUIII!

Doch falsch! Sie sind zum Annaplatz gegangen, weil's näher ist. Die krieg' ich nicht mehr!

GEMISCHTES EIS

Habt ihr meinen Kreuzer ausgegeben?

Welchen? Es waren im ganzen vier!

Drei haben wir ausgegeben! Einen hat...

...Otto aus Versehen verschluckt!

DONALD DUCK

Mach den Mund auf! Sag aaah! War's der von 1896?

DONALD DUCK

Wenn man einen...

...Kreuzer verschluckt, guckt...

...man nicht auf die Jahreszahl!

Los! Wir haben keine Zeit zu verlieren!

Wohin willst du...

...mit Otto...

...Onkel Donald?

Zum Röntgen, wenn ihr wißt, was das ist!

DR. CARL CLARSICHT
RÖNTGENOLOGE
DURCHLEUCHTUNGEN TÄGLICH!

Ich sehe zwei Murmeln, drei Glasperlen, einen Kreuzer und ein sehr schlechtes Schulzeugnis!

Welche Jahres-zahl hat der Kreuzer?

Das kann ich nicht sehen. Aber es ist ein neuer!

Ein neuer, sagen Sie! Kein alter? Einer von 1995?

Wo habt ihr den alten Kreuzer ausgegeben?

In der...

...Eis-diele...

...am Annaplatz!

In der Kasse ist kein Kreuzer von 1896. Wirklich nicht!

ITALIENISCHE EIS-SPEZIALI-TÄTEN

Ich muß ihn vorhin beim Wechseln dem Herrn da gegeben haben. Aber seien Sie beson-ders höflich, wenn Sie mit ihm reden!

Warum?

Mit dem ist nicht gut Kirschen essen. Wenn er merkt, daß Sie auf einen bestimmten Kreuzer scharf sind, dann gibt er ihn Ihnen extra nicht!

ITALIENISCHE EIS-SPEZIALI-TÄTEN

Danke für die Warnung! Ich werde ihm den Kreuzer schon abluchsen. Auf so was versteh' ich mich!

Laßt ihn nicht aus den Augen! Ich renne schnell durch das Anna-gäßchen und begegne ihm von vorn!

Da kommt er. Nun kann das Theater losgehen!

Bitte, lieber Herr, können Sie mir wohl einen Kreuzer schenken?

Ich schenke grundsätzlich nichts!

Betteln ist eine Schande. Arbeiten Sie lieber!

Ich bin krank, ich kann nicht arbeiten!

Krank? Hier ist ein **Zehner,** kaufen Sie sich Rizinusöl! Das hilft gegen alles!

Da in das große Haus ist er gegangen!

Da wohnt...

...er wahrscheinlich!

Anbetteln kann ich ihn nicht noch mal. Ich muß ihm was verkaufen. Als Hausierer!

Jemand, der so groß und stark ist, hat sicher immer Hunger. Geht in die Konditorei und holt eine Apfeltorte!

Ich zieh' mich um, damit er mich nicht erkennt. In zehn Minuten treffen wir uns hier wieder!

So, jetzt kann's losgehen. Was ist das für eine Torte?

Apfeltorte, wie du gesagt hast!

KLINGELING!

Wer zum Kuckuck klingelt da?

Was zu naschen gefällig? Eine ganze Torte für einen Kreuzer!

Und wegen so einem dußligen Kuchen klingeln Sie mich aus dem Schlaf?

Machen Sie, daß Sie wegkommen, eh' ich richtig wütend werde!

Aber... aber die Torte ist doch so billig!

Na gut, einen Kreuzer für eine Torte ist ja wirklich kein Geld!

Ich kauf' sie. Aber nur, um sie Ihnen...

...an den Kopf zu pfeffern. **Hahaha!**

Was schaust du...

...denn so...

...traurig, Onkel Donald?

Weil er mir wieder einen falschen Kreuzer gegeben hat!

Willst du es...

...etwa noch...

...mal probieren?

Ja, ich verkleide mich als Bauer. Holt was, was ich ihm verkaufen kann!

Das ist ja schnell gegangen. Was bringt ihr denn da angeschleppt?

Einen Kürbis!

So was verkaufen...

...Bauern doch!

Na, dann wollen wir mal!

KLINGELING!

Was? Schon wieder ein Hausierer?

Kürbis gefällig? Kostet nur einen Kreuzer! Weil Sie's sind!

Ich nehme ihn!

PLINK!

ZACK!

Seht euch den Kreuzer an! Aus welchem Jahr ist er?

Die...

...Zahl...

...ist 1896!

Hurra! Ich habe meinen Kreuzer wieder!

Der ist nämlich 1000 Taler wert, wenn ihr's wissen wollt!

LEST MICKY MAUS

Danke, Kleiner! 1000 Hühner kann ich immer gut gebrauchen!

GRABSCH!

Haltet den Dieb!

Laß uns nur...

...machen...

...Onkel Donald!

TWÄNG!

DEB KREUZER!

So, das haben Sie von Ihrer Habgier! Weg ist er! Jetzt hat keiner was davon!

Ich **muß** ihn wiederhaben, koste es, was es wolle!

Weg da, Mann! Oder sind Sie lebensmüde?

Gleich hab' ich ihn!

Jetzt ist er doch futsch!

Oje, oje! In dem Betrieb findet ihn keiner mehr!

PLINK!

Nanu? Ein Kreuzer?

Viel Hoffnung hab' ich nicht. Aber ich will nichts unversucht lassen!

Später...

Kommt, Kinder, wir gehen nach Haus! Es hat keinen Zweck!

Der arme...

...Onkel...

...Donald!

Inzwischen, auf dem nahegelegenen Flugplatz...

Sieh mal, Franz, was mir vorhin auf den Kopf gefallen ist! Ein Kreuzer!

Was meinst du? Ist es ein Talisman? Bringt er mir Glück?

Im Gegenteil, der bringt Ihnen Unglück! Das seh' ich mit einem Blick!

Ich rate Ihnen, sobald Sie oben sind, werfen Sie ihn weg! Dann geht das Unglück auf den über, der ihn findet!

Daß Franz so abergläubisch ist! Aber meinetwegen! Man kann nie wissen. Ich werf' ihn weg!

Der Kreuzer fällt ausgerechnet auf den Baum vor Donalds Wohnzimmer...

PLINK!

Er prallt von einem Ast ab und rollt auf seinen ursprünglichen Platz...

PLINK! PLINKERING!

Was machst du heute...

...abend...

...Onkel Donald?

Was wohl? Ich weine mich in den Schlaf!

DONALD DUCK

Betrübt geht Donald in sein Zimmer, um seine Münzsammlung wegzuräumen...

TRÜBSAL

M-mein K-Kreuzer! Wer? Was? Wo? Wann? Warum? Wie?

M-mein K-Kreuzer! Kreisch! A-achtzehnhun-hundertundsechsundneunzig!

Onkel Donald ist übergeschnappt!
Ruf schnell...
...den Arzt!
Tau-tausend Pie-Piepen! Kreisch!
Ich hab' ihm ein Beruhigungsmittel gegeben. Wenn er aufwacht, ist er wieder normal!
Vielen Dank!
Was sind wir...
...Ihnen schuldig?
Drei Taler!
Donald schläft die ganze Nacht wie ein Toter. Als er aufwacht, ist er wieder bei klarem Verstand...
He, Kinder! Wo habt ihr meine Münzsammlung hingetan? Sie lag hier auf dem Tisch!
Meinst du etwa...
...das Kleingeld, das...
...da gelegen hat?
Klein-geld?
Es waren lauter Kreuzer. Zusammen drei Taler!
Einer davon war total vergammelt!
Und dreckig!
Und... und was habt ihr damit gemacht?
Das haben wir alles...
...dem Arzt gegeben!
Drei Taler kostet es, hat er gesagt!
Schnell! Ruf den Arzt!
Onkel Donald hat...
...einen Rückfall.
Ver-vergammelt! D-der K-Kreuzer! Kreisch! Kreisch!
ENDE

Witze, Tips + Tricks

Witz der Woche

Andy muß hundertmal schreiben: „Ich darf meine Lehrerin nicht duzen." Er schreibt es aber zweihundertmal. Fragt die Lehrerin: „Warum so oft?" Andy lächelnd: „Ich wollte dir eine Freude machen."
Concletta Mormone, Filderstadt

„Angeklagter, wie kamen Sie dazu, ein Huhn zu stehlen?" – „Ich schlug das Kochbuch auf und darin stand: ‚Man nehme ein Huhn…'"
Markus Pollich, Dossenheim

ACHTUNG, OHRFEIGEN!
STREICH DER WOCHE

Ein Blick in die Zukunft

In der Nähe des Fernsehers liegt normalerweise eine Programm-Illu, aufgeschlagen auf den aktuellen Tag. Wunderbar, denkt sich der Streichfreund, **und vertauscht die aktuelle Zeitschrift gegen die von der nächsten Woche.** Die meisten Leute sehen nur aufs große SA (oder SO, MO usw.) – und nicht aufs Datum. Und wundern sich, wo ihr Film bleibt…

Ein Mann geht zum Friseur und läßt sich rasieren. Fragt der Friseur: „Waren Sie schon mal hier?" „Nein, die Narben stammen von einem Verkehrsunfall."
Florian Hampel, Geismar

„Ich würde Ihnen ja gerne ein Trinkgeld geben, Herr Klempnermeister, aber ich habe nur einen Hunderter." – „Macht nichts, junge Frau, manche geben sogar noch weniger."
Bernadette Neher, Lenggries

Dein Name in deiner Hand

EINFACH ZAUBERHAFT

1 Schreibe deinen Namen mit Eiweiß, Essig oder Milch in deinen Handteller. Als Pinsel dient dir ein faserig gekautes Streichholz. Laß die Schrift gut trocknen – das kann ein bißchen dauern.

2 Jetzt such dir ein Publikum. Schreibe deinen Namen auf ein Stück Papier.

3 Bitte einen **Erwachsenen,** das Papier auf einem Teller zu verbrennen.

4 Verreibe die Asche zwischen deinen Händen.

5 Wo das getrocknete Eiweiß ist, haftet die Asche nicht so gut – und **wie durch Zauberei steht jetzt dein Name auf deiner Hand.**

Experimente mit Düsentrieb

Die faule Münze

Lege eine kleine Münze auf einen Tisch mit Tischdecke. (Am besten geht's mit einer Tischdecke aus grobem Stoff.) Stülpe ein Glas über die Münze, das Glas ruht seinerseits auf zwei großen Münzen. Unsere Zeichnung zeigt's genau. Wer holt die kleine Münze unterm Glas hervor, ohne das Glas oder eine der Münzen anzufassen? So geht's: Kratze am Tischtuch außerhalb des Glases.
Langsam, aber sicher kommt die Münze auf dich zu.

Was ist hier eigentlich los?
Mit jedem Kratzer ziehst du den Stoff ein kleines Stückchen zu dir hin – und mit ihm die Münze. Wenn du deinen Finger für den nächsten Kratzer hebst, springt der Stoff zurück, die Münze aber nicht. Warum springt die Münze nicht zurück? Sie ist einfach zu faul dazu. (Die Wissenschaftler reden hier von Trägheit – und die kriegst du in ein paar Jahren in der Schule.)

Tolle Sachen selber machen

Mogel-Schachtel

1 Wirf eine Streichholzschachtel ein paarmal in die Luft. Wird sie mit der Oberseite nach oben liegenbleiben? Oder mit der Unterseite? Kommt drauf an.
Ganz anders sieht's aus, wenn du aus deiner normalen Schachtel eine Mogel-Schachtel machst!

2

Klebe eine Münze auf den Boden der Schachtel.

3 Schiebe die Hülle darüber, jetzt ist die Münze nicht mehr zu sehen.

4

Wozu der Umstand?
Dazu: Wirf die Mogel-Schachtel in die Luft. Sie wird fast immer mit der Oberseite nach oben liegenbleiben.

Ein kleiner Reinleger

Der Neinsager

*Bei dir heißt's natürlich: Stuttgart oder Aarau oder Graz oder…

Spiele für zwischendurch

Mini-Boccia

Boccia (sprich: Bottscha) ist in Italien ein Volkssport. Mit Murmeln kann man's auch spielen:
- Jeder Mitspieler bekommt sechs gleiche Murmeln.
- Eine große Murmel wird ein paar Meter weggeworfen.
- Abwechselnd versuchen nun die Spieler, ihre Murmeln so nahe wie möglich an die große Murmel heranzuwerfen.
- Andere Murmeln, auch die große, dürfen dabei ruhig getroffen und weggeschossen werden.
- Wenn alle Murmeln geworfen sind, wird abgerechnet: Sieger ist, wer mit einer seiner Murmeln am nächsten an der großen liegt.

EV-MM 4495/1

Walt Disneys
MICKY MAUS

Der geheimnisvolle Brief

Hör mal, Goofy, das ist echt interessant: „Es gibt eine neue Spur im Fall des sagenhaften Schatzes von König Rufus von Rupfistan, den dieser während eines Staatsstreichs irgendwo im Gebirge versteckt haben soll."

BLITZ-TRANSPORT

NEUE SPUR ZU SAGENHAFTEN REICHTÜMERN

BLITZ-TRANSPORT WIR KENNEN KEINE GRENZEN

D92410

„Während dieser Staatsstreich historisch belegt ist, zweifeln viele Experten die Existenz des Schatzes an."

Hahaha! O Mann, der ist echt gut!

NEUE SPUR ZU SAGENHAFTEN REICHTÜMERN

Was ist daran so komisch?

Ich meine den Comic auf der Rückseite! Lies du nur weiter!

„Professor Habakuk Tüttelmann ist im Besitz eines Briefes, den König Rufus seinerzeit an seinen Bruder geschrieben hat. Er vermutet, daß in diesem Brief das..."

„...Versteck des Schatzes genannt ist. Leider ist Altrupfistanisch nicht völlig erforscht..."

Kundschaft, Micky!

So was! Professor Tüttelmann!

Wir haben eben den Artikel über Sie gelesen!

Tja, die Geschichte hat eine Menge Staub aufgewirbelt! Es wäre sehr peinlich, wenn ich mich geirrt haben sollte!

Meine ganze Theorie ist wertlos, solange Doktor Waipuh, der größte Experte für die Geschichte Rupfistans, den Brief nicht überprüft hat!

Und wir sollen ihm den Brief bringen?

Komische Schrift! Was steht denn in dem Brief, Professor?

Nun, meine Übersetzung klingt etwas sonderbar...

„Hoch in die Lüfte schwingt sich der Adler, doch die Lösung liegt in tiefen Schluchten!" Vielleicht versteht Doktor Waipuh, was das bedeutet!

?

Mir ist das zu hoch!

Seit Tagen folgen wir diesem Spinner, und das alles nur wegen diesem Geschwafel über irgendeinen Adler! So eine Pleite!

Quatsch! Das ist natürlich ein Rätsel!

Aber wir werden es lösen, und zwar folgendermaßen: Du besorgst einen... und dann...

Am nächsten Morgen...

Der Tank ist gleich voll!

Da kommt ein Lieferwagen!

Hallo! Ich bringe noch was für Doktor Waipuh in Rupfistan, Jungs!

In letzter Minute! Können Sie uns wenigstens beim Verladen helfen?

Gleich haben wir's, Kumpels!

Stunden später...

Da vorn ist die Küste von Rupfistan, Goofy!

Bravo! Genau nach Zeitplan!

Huch!

Zwerg Zwetschge!

Genau selbiger! Wenn du jetzt bitte so nett wärst, dort unten zu landen, Micky!

Dank unseren beiden Freunden hier läuft alles wie am Schnürchen, Gregor!

Logo! Sind ja auch Profis, die zwei!

Und deswegen werden sie auch einen **angemessenen Lohn** erhalten! Kicher!

Schluck!

Ihr schuldet uns nichts, wirklich!

Hehe, ist doch Ehrensache! Und Vorsicht mit der Kiste!

Später, im Gebirge...

Manchmal hast du irre Ideen, Gregor!

Danke!

Du, warum nehmen wir nicht den Hubschrauber?

Damit würden wir mehr Aufsehen erregen, als uns lieb ist!

Hallo, Nationalmuseum Rupfistan? Ich suche Doktor Waipuh... wo? Ah, vielen Dank!

Sehr schön! Er ist allein bei einer Ausgrabung außerhalb der Stadt!

Dann können wir uns ja in aller Ruhe mit ihm unterhalten!

Gleichzeitig auf dem Gipfel des Berges...

Sag mal, Micky, hast du beim Fesseln wieder deine Muskeln angespannt, um dich später befreien zu können?

Klar hab' ich das...

...aber es gibt ein anderes Problem!

Puh, geschafft! Jetzt steh' ich!

Beeil dich! Das Seil ist ganz schön unbequem!

Ja, gleich! Ich muß nur noch etwas mehr Schwung holen...

Ächz!

So, das müßte jetzt eigentlich reichen!

KRACH!

Toll gemacht, Micky, super!

 Umpf!

Das wollt' ich nicht, ehrlich! Sind deine Hände noch heil?

Geht schon! Immer noch besser, als an dem Seil zu baumeln!

Derweil...

Das muß Waipuhs Hütte sein!

Jetzt bist Du am Zug!

Auf den Nebengleisen des Stadtbahnhofs herrscht rege Betriebsamkeit. Gerade hat die Nachtschicht den neuen Streckenabschnitt übernommen. Die Zeit drängt, denn das Baumaterial auf dem Güterzug wird dringend gebraucht! Doch mit den Funkgeräten haben die Jungs alles im Griff. Steig ein in die LEGO® SYSTEM Bauspielbahn!

4548
9 V Transformator

4558
Moderner Hochgeschwindigkeitszug

"O.K., VERSTANDEN, ABKOPPELN UND ABLADEN!"

LEGO SYSTEM

© 1993 LEGO GmbH, Hohenrain, CH. LEGO ist ein eingetragenes Warenzeichen.

Sind Sie Doktor Waipuh?

Ja! Und Sie sind wohl die Herren von der Firma Blitz-Transport?

So ist es! Hier ist der Brief, den Sie bitte überprüfen sollen!

Schön! Seit vielen Jahren versuche ich, das Rätsel um den Schatz von König Rufus zu lösen!

Nicht nur Sie, Doktorchen, nicht nur Sie!

Darf ich Ihnen vielleicht solange eine Tasse Tee anbieten?

Gut, daß wir uns so schnell befreien konnten!

Damit haben die beiden Halunken nicht gerechnet! Sonst hätten sie den Hubschrauber nicht dagelassen!

Nur leider fehlt der Zündschlüssel!

Kein Problem!

Was bei Autos geht, geht auch bei Hubschraubern!

ZZZZ! KRRCK!

RRRRRRR!

WRUPP! WRUPP!

Na also!

Dann los jetzt!

Ob sie schon bei Doktor Waipuh sind?

Vielleicht wissen sie im Museum etwas! Ich versuch' mal, sie über Funk zu erreichen!

Na, wie sieht's aus? Sagt Ihnen der Text was?

Das dauert Wochen, bis ich den Sinn verstehe!

Wochen? Wir haben's eilig, Doktor, also raus mit der Sprache!

Herrje!

Danke für die Auskunft, Herr Museumsdirektor... ja, sind schon unterwegs!

Das hatte ich befürchtet! Jemand anderes hat sich vor kurzem erkundigt, wo Doktor Waipuh sich zur Zeit aufhält!

Das klingt nicht gut!

WRUPP! WRUPP!

Ein Hubschrauber?

Teufel! Das müssen Micky und Goofy sein!

Wir gehen mal kurz raus, Dicker! Sie rühren sich nicht vom Fleck!

Da unten sind die beiden!

He! Die schießen ja!

PENG!

PENG!

Wie konnten die nur entkommen?

Egal! Los, hinterher!

 Umpf!

WUMMS!

Trottel! Bleib da, ich schnapp' sie mir!

Im Hubschrauber ist niemand!

Mist!

Da, Fenster und Tür sind offen! Der Professor ist uns entwischt!

Und ich sag' noch, du sollst da-bleiben!

Tut mir leid, Boß!

Vergiß es! Hilf mir lieber, sie zu finden!

Sie sind gerade noch rechtzeitig gekommen, meine Herren!

Abwarten, Doktor!

Langsam, Micky! Wo willst du hin?

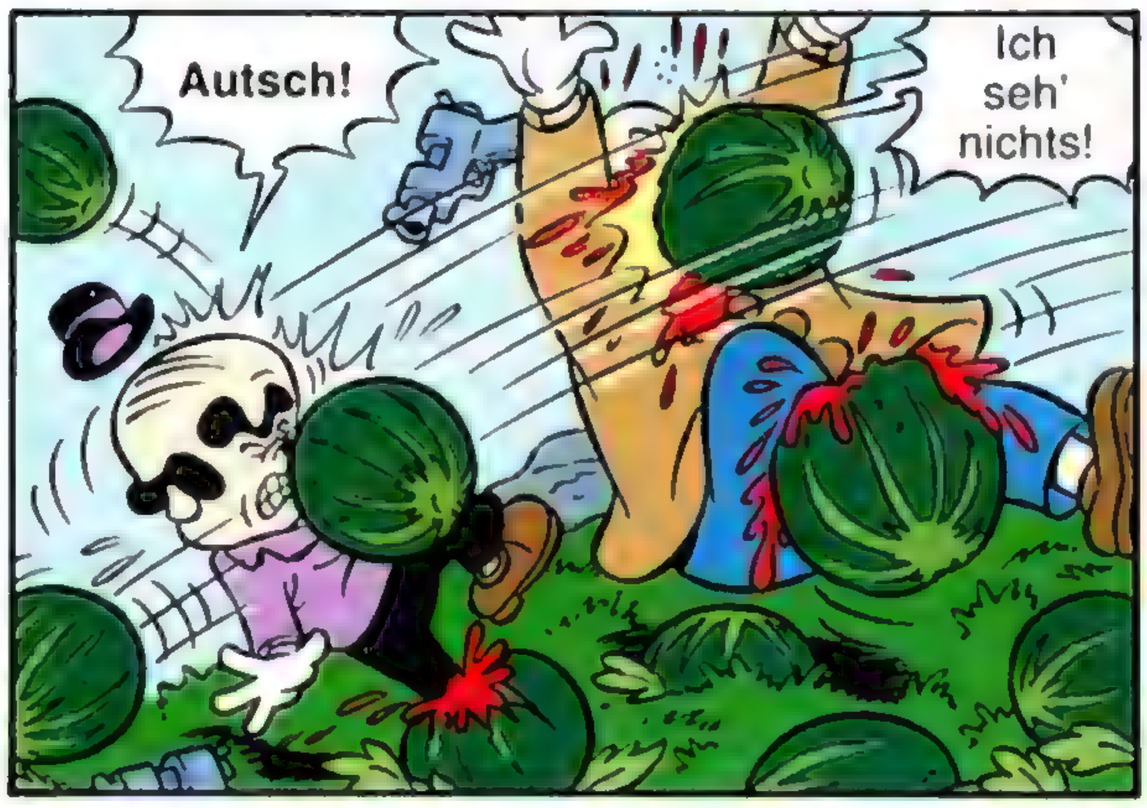
Hinter den Felsen! Hier können wir die beiden abfangen!

Sie müssen da runtergelaufen sein! Halt die Augen offen!

Noch ein bißchen näher...

Iih! Diese blöden Melonen!
Paß doch auf!
MANTSCH!!

Hier sind wir!
Auf ins Gefecht!


Autsch!
Ich seh' nichts!

Noch eine?
Das dürfte genügen!
Hehe!

Ich nehme den Brief, und euch beide...
Urps!

...nimmt die Polizei mit!
Und nun an die Arbeit!
POLIZEI

Leider wird es Wochen dauern, bis ich mir klar darüber bin, was der Brief bedeutet!
Darf ich mal? Hm, ich glaube, mir dämmert da was...

Natürlich, das ist des Rätsels Lösung!
Was meinst du?
?

Fliegen wir los, ich erklär's euch unterwegs!

Fliegen? Aber...

Ist das nicht der Berg, wo man uns gefesselt hatte?

„Die Lösung liegt in Schluchten", hat Professor Tüttelmann übersetzt! Und hier, die Briefmarke...

Interessant! Darauf ist ja der Berg abgebildet, auf den wir zufliegen!

Und da ist ein Pfeil, der auf die Schlucht beim Gipfel zeigt!

Das muß die Schlucht sein, die in dem Brief erwähnt wird!

Demnach würde der Schatz...

...sich genau unter uns befinden! Sie sollten lieber das Museum benachrichtigen!

Und so...

Der Schatz von König Rufus! Gold, Juwelen, Kleinodien... es ist alles da!

Würden Sie diese Amphore Professor Tüttelmann als Geschenk mitbringen?

Machen wir, logisch!

Aber füllen Sie sie vorher mit irgend etwas, damit sich niemand darin verstecken kann!

Haha!

ENDE

Hallo, Barbie™-Fans!

Sie ist endlich da:

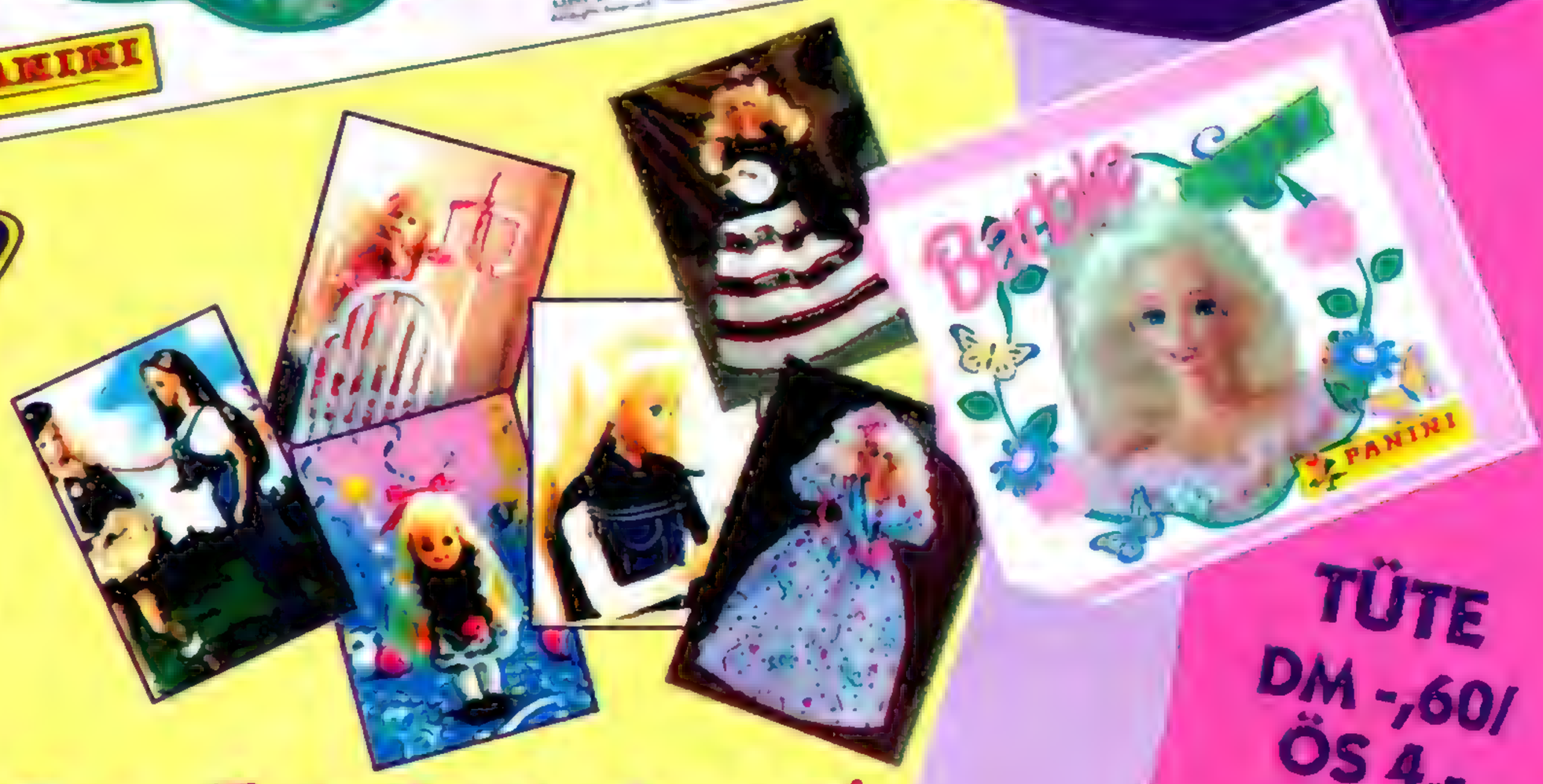
Die neue

Barbie™ Sticker-Kollektion

ZUM SAMMELN

Tolle Folien-Sticker

Große Barbie-Fotostory



ALBUM
DM 1,50/
ÖS 5,-

TÜTE
DM -,60/
ÖS 4,-

Jetzt überall im Zeitschriftenhandel!

BARBIE is a trademark owned by and used under license from Mattel, Inc.
©1995 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

PANINI
SAMMELBILDER

DONALDS SPIEL CLUB

Das Geheimnis des Schlosses

Gibt's für PC-CD-ROM-
System: SNES/MD (GB)
Hersteller: Coktel Vision
Schwierigkeitsgrad: leicht

Die ganze Familie ißt zu Abend

Grafik	1-
Sound	1-
Spielspaß	2
Gesamtnote	2+

Arthur ist ein kleiner Prinz und lebt mit Vater, Mutter und Schwester auf einer großen Ritterburg. Das Schloß ist eigentlich sehr gemütlich, aber die Ritter dort sind Arthur unheimlich, denn sie sagen nie ein Wort. Und dann sieht Arthur seinen Vater, wie er mit einem Hammer im Bauch eines Ritters herumklopft. Was ist da bloß los? Die Suche nach dem Geheimnis des Schlosses sieht wie ein Zeichentrickfilm aus, in dem dir die ganze Geschichte spannend aus dem Lautsprecher erzählt wird. Das beste daran: Du kannst dir mit den Figuren und Bildern danach selber eigene Geschichten zusammenbasteln.

In Arthurs Ritterburg gibt es viel zu entdecken

Spirou

System: Mega Drive
Hersteller: Infogrames
Schwierigkeitsgrad: einstellbar von leicht bis schwer

Grafik	2-
Sound	2-
Spielspaß	2-
Gesamtnote	2-

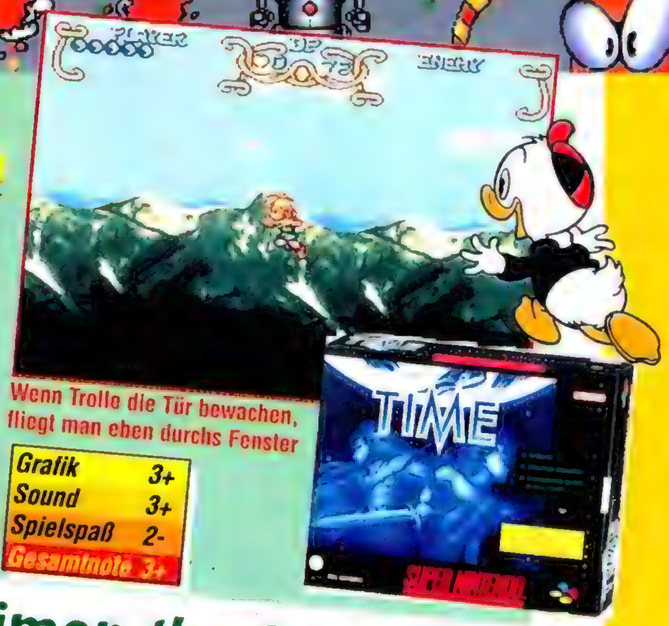
Der verrückte Roboter Marilyn hat den Grafen von Rummelsdorf entführt. Was für ein Glück, daß Spirou, der beste Freund des genialen Erfinders, zur Stelle ist. Zusammen mit dir und seinem Hund Pips jagt Spirou durch fünf große Levels dem bösen Roboter nach. Schrumpfmaschinen, Superpflanzendünger und Brosel-schirme helfen dir das Abenteuer gut zu überstehen.

Wenn Spirou weite Sprünge macht, kommt nicht nur der Roboter ins Schwitzen

System: Super Nintendo
Hersteller: Nintendo
Schwierigkeitsgrad: mittel

Time

Ein Meteorit von riesigen Ausmaßen bewegt sich auf die Erde zu. Von ihm geht eine unheimliche Strahlung aus, die Veränderungen auf der ganzen Welt hervorruft. Nur Will und seine Freunde haben erkannt, daß diese böse Macht des Meteors daran schuld ist, daß die Sonnenmenschen das Licht nicht mehr ertragen und unter die Erde flüchten müssen! Du kannst helfen, den Meteoriten unschädlich zu machen. Die Reise geht durch unterirdische Verliese zu fremden Völkern und läßt dich gegen die Diener des Meteors kämpfen. Jede Menge Schauplätze und eine großartige Geschichte sorgen für wochenlangen Spielspaß.



Wenn Trolle die Tür bewachen, fliegt man eben durchs Fenster

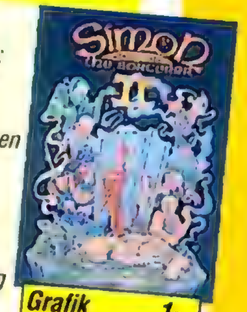
Grafik	3+
Sound	3+
Spielspaß	2-
Gesamtnote	3+

Time ist eins der spannendsten Abenteuer, das es für das SNES überhaupt gibt

System: PC-CD-ROM
Hersteller: Adventure Soft/Bomico
Schwierigkeitsgrad: mittel

Simon the Sorcerer II

Wenn Jungs heimlich unter der Bettdecke in alten Zauberbüchern schmökern, kann das nicht gutgehen: Sordid, ein böser Zauberer, wird zum Leben erweckt und sinnt auf Rache. Er will es Simon, dem kleinen Zauberer, heimzahlen, der ihn im ersten Teil der lustigen Geschichte besiegt hatte. Zum Glück landet Simons Teleporterschrank nicht in Sordids Kochtopf, sondern in einer Welt, wo der König gerade einen neuen Hofzauberer sucht. Simon kann zwar nicht besonders gut zaubern, aber er schafft mit deiner Hilfe die Prüfung trotzdem. Das ganze Abenteuer ist super-witzig aufgemacht. Du mußt dabei nichts lesen, denn Simon und alle anderen Leute hörst du aus dem Lautsprecher. Du wirst dich unter Garantie kugeln vor Lachen!



Grafik	1-
Sound	1-
Spielspaß	1-
Gesamtnote	1-

Gewinnt eins von 10 Computerspielen

In Micky Maus Nr.37 haben wir euch Urmels Filmstudio von der Firma Bomico vorgestellt. Wenn ihr die folgende Frage richtig beantwortet, seid ihr vielleicht bald stolze Besitzer dieses tollen Spiels.

Preisfrage:

Wie heißt der verrückte Roboter aus dem Computerspiel Spirou?

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt diese an:

Ehapa Verlag GmbH
Kennwort: „Computer"
Postfach 30 01 60
70756 Leinfelden Echterdingen

Österreich: Egmont Verlag
Kennwort: „Computer"
Postfach 56, 1121 Wien

Schweiz: Egmont AG
Kennwort: „Computer"
Postfach 20, 8308 Illnau/ZH

Einsendeschluß: 8. November 1995

EV-MM 4495/2

Walt Disney's

KLEINER WOLF

Du wirst dick, Papi! Etwas Sport würde dir nicht schaden!

Ich mach' auch mit: Radfahren, Tennis, Reiten, was du willst!

F.P.-91103.G

Außerdem würde dir die frische Luft guttun!

Also sei kein Schlaffi, und tu endlich was!

Du nervst, Sohnemann, du nervst gewaltig!

Es ist **deine** Gesundheit...

Gut, gut!

Aber **ich** such' die Sportart aus!

Später...

Ächz! Stöhn! Schnauf!

Ich hätte es wissen müssen...

ENDE

K'NEX® ist cool

Hallo Freunde!
Ab jetzt wird „geknext"!
Langeweile ist out, Spaß ist in. K'NEX kommt direkt aus Amerika und die Boys und Girls dort halten dieses neue Bausystem für ein echt cooles Ding. Bauen was Ihr wollt, nach Eurer eigenen Phantasie – die 22 verschiedenen Elemente und der geniale Farbschlüssel von K'NEX machen's möglich.

K'NEX – kriegt Ihr überall da, wo's gutes Spielzeug gibt!

K'NEX Bau auf Farbe und Phantasie

Walt Disneys
DONALD DUCK

Schnappi in Gefahr

Wenig später...

Alles Gute zum Geburtstag wünsche ich dir, liebste Daisy!

Wie nett, daß du daran gedacht hast, Donald!

Eine Krokodilledertasche! Davon habe ich schon immer geträumt! Aber wie konntest du nur? Ich meine, Krokoleder ist doch sündhaft teuer!

Das mag schon sein, Daisykind...

...aber die Tasche war ein echtes Schnäppchen, weil sie nämlich aus feinstem Plastik gemacht ist! Unverwüstlich und abwaschbar! Das ideale Geschenk für die modebewußte Dame!

Augenblick mal! Soll das heißen, daß das gar keine Krokodilledertasche ist, sondern **ganz gewöhnlicher Plastikplunder?**

Nun ja...

Oh, diese Demütigung! Der Mann meines Lebens schenkt mir eine **billige Imitation** zum Geburtstag!

Hast du denn kein Herz? Schluchz! Jammer! Wie kannst du meine Gefühle nur so mit Füßen treten? **Buhuuu!**

Jetzt weiß ich also, was ich dir wert bin! Und ich sage: Mir aus den Augen, du Rohling!

Und vergiß dein tolles Geschenk nicht! Ich will keine billigen Plastiktüten im Haus haben!

FLATSCH!!

Tick, Trick und Track haben derweil einen entschieden besseren Tag als ihr Onkel...

Die Rasenmäherei hat mächtig was eingebracht, Brüder!

Ob das alles noch in unser Sparschwein paßt?

Randvoll, das gute Stück! Da ist nichts mehr zu wollen!

Was fangen wir jetzt mit dem ganzen Segen an?

Das ist doch klar wie Kloßbrühe! Wir müssen die Kohle halt verpulvern!

Du sagst es, Bruderherz!

Ich schlage vor, wir gehen ins Kaufhaus und kaufen das Erstbeste, das uns allen dreien gefällt!

Einverstanden!

Wie wär's mit einem Feuerwehrauto?

Von der Sorte haben wir schon drei!

Und spielen nie damit!

Die Luftballons da sehen auch ganz lustig aus!

Du willst uns wohl auf den Arm nehmen, wie?

Kinderkram!

Was würdet ihr dann zu einem lehrreichen Buch sagen?

Danke, mir reicht die Schule!

Ich glaube, ich habe die Lösung unseres Problems! Seht mal!

LEBEN DER PSEUDO-PODIEN

Ein Krokodil!

JUNGES KROKODIL STREICHEL-ZAHM!

Fortsetzung auf Seite 39

Endlich:

Fun Online

Das neue PC-Magazin

nicht nur für Freaks...

...sondern für alle, die Computer kapieren wollen.

Fun Online

Das starke **Software-Magazin** mit Games, Lernprogrammen, Tests, Comics, News und ganz **viel Spaß.**

Fun Online

Die **CD-ROM:** randvoll mit **Demos,** Kino-Clips, Datenbank, Musik und interaktivem Comic mit **Zocky Mc Hacker.**

Flieg mit nach Walt Disney World!

SUPER-POSTER

Walt Disney World komplett

Die große Übersichtskarte. Gleichzeitig ein spannendes und lustiges Spiel.

Super-Spiel

Die Spielregel zum großen Walt Disney World Spiel findest du auf der nächsten Seite.

SUPER-GEWINNSPIEL!

3 Familien (jeweils 3 Personen) fliegen mit MEIER'S WELTREISEN, dem Spezialisten für Amerika, direkt nach Orlando. Und auch am Ziel werdet ihr nicht allein gelassen: MEIER'S WELTREISEN organisiert den Bustransfer und den einwöchigen Aufenthalt in einem der aufregenden Hotels von Walt Disney World. Und der Eintritt zu allen Themenparks von Walt Disney World ist natürlich frei.

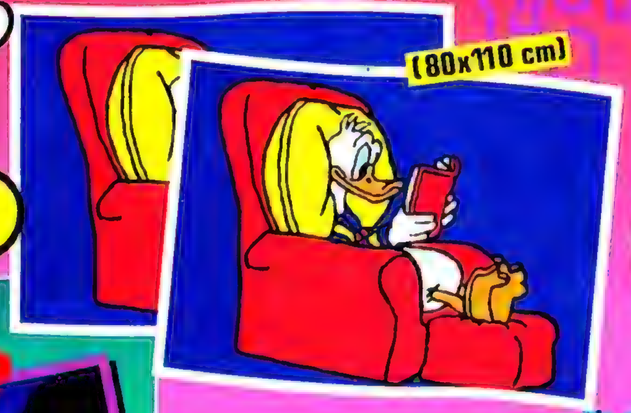
9 Flugreisen nach Walt Disney World, Florida/USA zu gewinnen

Glanzpunkte und Neuheiten

Was ist los in Walt Disney World? Und was gibt es Neues? Hier erfährst du's.

TOLLE PREISE!

10 Donald-Teppiche



100 Disney-Uhren "Magische Welten"

Das ist die Preisaufgabe

5 Bilder, 5 Texte - welcher Text gehört zu welchem Bild?

Ordne Buchstaben und Ziffern einander zu!

A

1 Legend of the Lion King

Auge in Auge mit Simba - dank toller Spezialeffekte!

B

2 Blizzard Beach

Tempo-100-Wasserrutschen, eisige Bobbahnen, "verschneite" Berge und das alles im sonnigen Florida!

C

3 Tower of Terror

Stell dir vor, du fährst in einem Aufzug, und der stürzt ab ... im "Turm des Schreckens" wird dieser Alptraum Wirklichkeit!

D

4 Splash Mountain

Feucht und fröhlich geht's den "Spritzberg" runter, mit flotten 60 Kilometern in der Stunde!

E

5 Honey, I shrunk the audience

"Liebling, ich habe das Publikum geschrumpft!" Ein irres Gefühl, wenn man auf einmal winzig klein ist ...

Gar nicht so schwierig, oder? Wenn du aber wirklich mal nicht weiterweißt: Ein Blick aufs Poster hilft bestimmt!

So machst du mit

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Deutschland:
Ehapa Verlag
"Walt Disney World"
Postfach 30 01 60
70756 Leinfelden-Echterdingen

Einsendeschluß: 5. November 1995

Österreich:
Egmont Verlag
"Walt Disney World"
Postfach 56
1121 Wien

Schweiz:
Egmont AG
"Walt Disney World"
Postfach 20
8308 Illnau/ZH

Teilnahmebedingungen:
Mitmachen dürfen alle Freunde von MICKY MAUS - nur Mitarbeiter unserer Verlage und ihre Angehörigen nicht. Gehen mehr richtige Antworten ein, als Preise ausgesetzt sind, entscheidet das Los. Gewinne können nicht umgetauscht und nicht in bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Du willst noch viel mehr wissen über Walt Disney World?! Dann ist das

Walt Disney World Urlaubsplaner Video

genau das Richtige für dich. Damit kannst du Themenparks, Hotels, Wasserparks und alles andere ganz nah erleben.

So bekommst du das Video. Stecke einfach 10,– DM (10,- SF / 70 OS) und deine Adresse in einen Briefumschlag und schicke ihn an

Walt Disney Attractions
Kennwort "Video"
c/o Sporthallenstaße 7
D-64850 Schaafheim

EV-MM 4495/3

SUPER-SPIEL!

Fun und Action in Walt Disney World!

Ein aufregendes Spiel für 3 bis 6 Spieler

So werden die vier Spielfiguren verklebt ...

... und so die blaue Schachtel und der rote Schachteldeckel.

Spielfiguren und Schachtel findest du auf dem Kartonbogen in der Heftmitte.

SPIELREGEL

Was ihr zum Spielen braucht

Den **Poster-Spielplan,** die **18 Spaßkärtchen** und die **12 Actionmärkchen** vom Kartonbogen in der Heftmitte, für jeden Mitspieler eine **Spielfigur** und einen **Würfel.**

Los geht's!

Spielplan auf dem Tisch ausbreiten. Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielfigur** und stellt sie auf eins der **12 roten Hotelfelder.** Dort wohnt er und von dort startet er ins Spiel. Sieh zu, daß du dein Lieblingshotel erwischst. (Bei mehr als vier Spielern müßt ihr euch noch zwei zusätzliche Spielfiguren anderswo besorgen.)
Jeder Spieler bekommt drei **Actionmärkchen.** Bei weniger als vier Spielern werden die übrigen Märkchen aus dem Spiel genommen. Die **Spaßkärtchen** werden mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan gelegt.

Wer gewinnt?

Wer am Schluß die meisten Spaßmärkchen ergattert hat. Das Spiel ist vorbei, wenn das letzte Spaßkärtchen seinen Besitzer gefunden hat oder wenn ein Spieler so viele Kärtchen hat, daß er nicht mehr eingeholt werden kann.

Würfeln und Ziehen

Es wird abwechselnd gewürfelt und gezogen. Es kann jederzeit jeder Weg in jeder beliebigen Richtung gezogen werden.

Spaßkärtchen

Zu Beginn des Spiels wird das oberste Spaßkärtchen umgedreht. Die darauf abgebildete Attraktion ist **das erste Ziel. Wer zuerst auf das entsprechende blaue Feld auf dem Spielplan zieht, bekommt dieses Kärtchen.** Dann wird das nächste Kärtchen umgedreht - und so weiter.

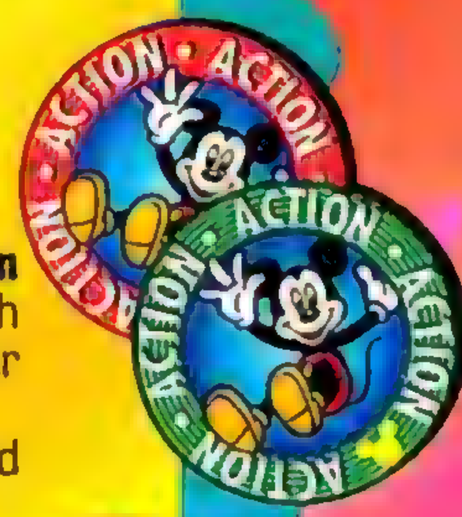
Action ist angesagt!

Ein **Actionmärkchen** kann man einsetzen, bevor man würfelt - und zwar auf zweierlei Art:
1. Der nächste Wurf zählt doppelt, z.B. 8 statt 4.
2. Man kann **mit einem Mitspieler den Platz tauschen.** Empfiehlt sich natürlich besonders, wenn der andere viel näher am Ziel ist.
Das eingesetzte Actionmärkchen wird neben den Spielplan gelegt.

Wer auf ein **Hotelfeld** kommt, darf ein **Actionmärkchen nehmen.** Natürlich nur, wenn eins frei ist.

Begegnung auf demselben Feld

Begegnen sich zwei Spieler auf demselben Feld, würfeln beide noch einmal. Wer die höhere Zahl würfelt, bekommt vom Verlierer ein Actionmärkchen.



EV-MM 4495/4

Fortsetzung von Seite 34

Wollt ihr zusehen, wie ich es füttere, Jungs?

Ja, aber nicht nur das! Wir wollen es nämlich auch kaufen!

Paßt auf! Sobald sich etwas vor seinem Schnäuzchen bewegt...

...schnappt es zu! Lustig, was?

SCHNAPP!

Jetzt brauchen wir nur noch einen Namen für den Kleinen!

Oh, das ist doch einfach! Wir nennen ihn **Schnappi!**

Ihr müßt beim Füttern nur gut auf eure Finger achten!

Wieder daheim...

Ein wenig bang ist mir schon, wenn ich an Onkel Donald denke! Schließlich hat er uns Haustiere verboten!

Tja, das hätten wir uns früher überlegen sollen!

Wir zeigen ihm Schnappi erst, wenn er mal guter Laune ist!

Da können wir lange warten!

Vorsicht, der Alte ist im Anmarsch! Und seine Laune ist offenbar noch mieser als gewöhnlich!

Wenn er in dem Zustand Schnappi sieht, gibt's ein Drama!

Wir verstecken ihn im Badezimmer! Da geht er bestimmt nicht gleich rein!

Schnell, er ist schon an der Tür!

Mach zu, Track! Es geht um Sekunden!

Ja, ja, nur keine falsche Panik!

Ihr seht mir so verdächtig unschuldig aus! Habt ihr wieder was angestellt?

Wie kommst du denn darauf, Onkel Donald?

Wir waren ganz brav!

Wollen's hoffen! Wenn ihr mich sucht, ich bin im Bad und wasche mir den Ärger ab!

I-im Bad?

Nichts dämpft die wallenden Gefühlswogen besser als ein eiskalter Waschlappen!

Da fühlt man sich gleich ganz anders...

Auuuuaa!

SCHNAPP!

Hilfe! In unserem Badezimmer haust ein grauenvolles Monster!

Aber Onkel Donald, das ist doch nur Schnappi!

Schnappi? Der Name paßt wie die Faust aufs Auge! Knurr!

Hab' ich euch nicht schon tausendmal jegliches Haustier verboten, insbesondere Drachen und ähnliches Gewürm? Und da besitzt ihr die Unverfrorenheit, ein **echtes Krokodil** anzuschleppen...

Sagte ich gerade... **Krokodil?**

Hm! Wenn ich Daisy recht verstanden habe, dann werden Krokodilledertaschen aus echten Krokodilen gemacht!

Onkel Donald grübelt! Das bedeutet meist nichts Gutes!

Kommt, Leute, wir machen uns aus dem Staub!

Halt! Lauft nicht weg, Kinder! Ich habe es mir gerade anders überlegt!

Wir wollen erst mal in Ruhe schauen, wie groß das Monster... äh, der süße kleine Krabbler überhaupt ist!

Wie meinst du das? Du siehst doch, wie groß er ist!

Wenn ich mein Heim mit einem Lurch teilen soll, will ich auf den Millimeter genau wissen, um wieviel Lurch es sich dabei handelt!

Aber Schnappi ist doch völlig harmlos!

Aha! Eindeutig noch zu klein für eine vernünftige Handtasche! Da heißt es, noch ein Weilchen zuwarten!

Also gut, ausnahmsweise will ich mal nichts gegen euer Haustier gesagt haben! Aber daß ihr mir den Kleinen auch gut pflegt! Ich wünsche, kein Gewimmer zu hören!

Und jetzt lauft und gebt eurem Freund zu futtern, damit er tüchtig wächst und ein stattlicher Krokofant wird! Hahaha!

Wenn Onkel Donald humorig wird, dann führt er was im Schilde! Ich glaube, wir müssen gut auf Schnappi aufpassen!

Derweil die Kinder das Untier mästen, werde ich mir die nötigen Kenntnisse anlesen! Daisy wird vor Glück ganz aus dem Häuschen sein, wenn ich ihr eine echte Krokodilledertasche überreiche... gefertigt vom Meister persönlich!

Einige Wochen später – Donald sitzt noch immer über seinen Büchern... und Daisy? Nun, Daisy fängt an, sich zu langweilen...

Seufz! Ich würd' ja gerne mit Donald zum Picknick gehen, aber leider ist er meiner Gesellschaft nicht würdig! Ich kann ihm dieses „Geschenk" einfach nicht verzeihen!

Also, was bleibt einer Dame in ihrer Einsamkeit? Fernsehen!

Natürlich, liebe Zuschauer, habe ich zu unserer Sendung „Bedrohte Tiere" wieder einen Gast mitgebracht, und zwar dieses niedliche kleine Krokodilbaby hier!

Wußten Sie, daß auf diese liebenswerten Geschöpfe unerbittlich Jagd gemacht wird und daß sie vom Aussterben bedroht sind?

Tatsächlich?

Und warum? Weil aus ihrer Haut Krokodilleder gemacht wird... für Taschen wie diese! Sagen Sie selbst, ist das nicht eine himmelschreiende Schande?

Und ich Herzlose habe von Donald eine echte Krokodilledertasche verlangt! Oh, wie ich mich schäme!

Schnöde habe ich dem Ärmsten die Tür gewiesen und seine wunderschöne Plastiktasche verschmäht! Ich mag gar nicht daran denken!

Ich muß Donald sofort um Verzeihung bitten... auch wenn es mir schwerfällt!

Platz da für die zwei superstarken Micky Maus-Sammelordner!

Die Micky Maus-Sammelordner sind voll gut! Und so bestellst du sie:

In Deutschland: Bitte Bestellung per Postkarte oder Brief an folgende Adresse schicken: Leserservice Micky Maus, Postfach 810640, 70523 Stuttgart.
Die Rechnung wird mit den Sammelordnern zugeschickt.
In Österreich: Überweise öS 99,- auf das Postscheckkonto 7455-940 des Egmont Verlages, Wien
In der Schweiz: Überweise Sfr. 15,- auf das Postscheckkonto 80-2315-6 der Egmont AG, Illnau.

Dieses Angebot gilt bis 31.12.1995.
Jedes vorangehende Angebot verliert mit Erscheinen dieser Anzeige seine Wirkung.
Achtung: Bitte auf der Überweisung "Bestellung MM Sammelordner", den Namen sowie die vollständige Adresse angeben.
Nur so kann eine reibungslose Abwicklung gewährleistet werden.

Walt Disneys MICKY MAUS
So viel Spaß muß sein.

Leider hat Donald keine Zeit für die Glotze...

Uff! Ich glaube, was ich jetzt nicht über Leder weiß, ist nicht wert, gewußt zu werden! Nach all den langen Wochen...

MEHR ÜBER LEDER

....ist nun endlich der Zeitpunkt gekommen, einen gewissen Mitbewohner zu einem hübschen Handtäschchen zu verarbeiten!

HÄUTE VON HEUTE

Hihi! Du bist richtig dick geworden, Schnappi! Du paßt gar nicht mehr durch den Tunnel!

Stimmt, das Tierchen hat sich mächtig rausgemacht! Jetzt hat es genau die richtige Größe!

Zuerst muß ich es fesseln! Aber wie? Leider sind seine Zähne mitgewachsen, und wenn es damit zubeißt...

Da hilft nur List und Tücke! Ich weiß, daß sich Schnappi von den Kindern alles gefallen läßt!

Spielt ihr mit der Eisenbahn, Jungs? Das war früher auch mein Lieblingsspiel! Besonders, wenn der mutige Held das arme Waisenkind, das von den Schurken auf die Schienen gebunden worden war, vor der heranrasenden Lokomotive rettete!

Klasse Idee! Ich bin der mutige Held!

Nein, ich!

Kommt gar nicht in Frage! Ich bin der Held!

Warum wollt ihr nicht alle drei Helden sein? Euer kleiner Freund kann doch das arme Waisenkind spielen!

Ja, genau, so machen wir's!

Schnappi ist sogar ein besonders schönes Waisenkind!

Du mußt keine Angst haben, Schnappi! Es ist doch nur ein Spiel!

Zieht die Knoten ruhig fest zu, damit er sich nicht befreien kann!

Das klappt ja wie am Schnürchen! Ich muß nur noch die Kinder irgendwie loswerden!

Wartet draußen! Sobald ihr die Lokomotive pfeifen hört, stürmt ihr herein und rettet das arme Waisenkind!

TUUUT!

Okay, geht klar!

Doch kaum sind die Kinder draußen, zeigt der gute Donald sein wahres Gesicht...

Hab' ich dich, du falsche Waise!

Inzwischen sind die drei Helden voller Tatendrang...

Worauf warten wir? Rein, und die Waise gerettet!

Nur die Ruhe! Die Lokomotive hat noch nicht getutet!

Schaut, da kommt Tante Daisy!

Ist dies also das traurige Ende des „Waisenkindes"?

Ab durch die Hintertür! Bis die Kinder etwas spitzkriegen, ist Daisys Handtasche so gut wie fertig!

Vielleicht ja... wenn das Waisenkind nicht **Schnappi** heißen würde!

SCHNAPP!

Kreiiisch!

Was war denn das?

Schnappi ist in Gefahr!

Hiiilfe!

Er will Schnappi was antun!

Oha! Ein kleines Krokodil in Not!

Laß Schnappi los!

Aua! Habt ihr nicht den Eindruck, daß ihr da etwas verwechselt?

Befreit das arme Wesen!

Ich glaube nicht, daß Ziehen etwas nützt, Trick!

Eine Sekunde, Onkel Donald! Ich weiß schon, was da zu tun ist!

Na, wer sagt's denn?

Donald! Ich verlange auf der Stelle eine Erklärung für dein schändliches Verhalten!

Jeder weiß doch, daß Krokodile vom Aussterben bedroht sind, weil gewissenlose Subjekte Jagd auf ihre wertvolle Haut machen! Muß ich etwa annehmen, daß du ebenfalls dazugehörst?

Aber...

Ich wollte doch nur mit Schnappi spielen! Das Ganze ist ein, äh... ein Mißverständnis, liebste Daisy!

Und das soll ich glauben?

Darum möchte ich aber gebeten haben! Außerdem kann ich beweisen, daß ich schon immer ein Freund der gefährdeten Krokodile war!

Hier, mein Geschenk! Habe ich etwa eine Tasche aus echtem Krokodilleder gekauft? Nein, ich habe Achtung vor der gequälten Kreatur und deshalb das Imitat aus Plastik gewählt! Unverwüstlich und abwaschbar!

Ich bin gerührt!

Das muß man ihm lassen, Brüder, wenn's um Ausreden geht, ist unser feiner Herr Onkel der Größte!

ENDE

ANZEIGE

Im Land des Schreckens!

Der brühmte Zoologie-Professor Challenger ist bekannt dafür, daß er gern Lügen verbreitet. Außerdem soll er mit Vorliebe Journalisten mißhandeln. Dieser Professor behauptet nun, auf seiner letzten Expedition in Amazonien etwas Außergewöhnliches entdeckt zu haben. Mit diesem größenwahnsinnigen, gewalttätigen Typen soll Reporter Donald ein Interview machen. Dabei macht er dann einiges durch. Doch so richtig wild wird es dann, als der Professor erneut eine Expedition organisiert, auf der er seine jüngsten Behauptungen beweisen will. Was Donald und die anderen Teilnehmer im gefährlichen Dschungel erleben, ist wahrhaft atemberaubend!

Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

MICKYS RÄTSEL-SEITE

Buchstaben-Mix...

Die Buchstaben in diesen 20 Wörtern sind ja ganz schön durcheinandergeraten. Kannst du sie in die richtige Reihenfolge bringen? Alle Wörter, die dabei entstehen, kannst du auf unserem Bild finden. (Und wenn du irgendwo richtig „hängst", hilft dir vielleicht das Suchsel weiter!)

BAASTEKBLL	LEIPF	STOTRBLACK
BUDENAZAG	LEUBE	TEINNASBLL
DEFER	NECKEB	TROKTI
ENGAL	ROH	TUH
HORNTUSE	SANE	TÜMZE
HUSCH	SCHIF	WERASS
INDZYRLE	SCHRÄGEL	

...und Suchsel

Die 20 Wörter, die du eben geordnet hast, stecken auch in diesem Suchsel: wie immer vorwärts und rückwärts, waagerecht, senkrecht und diagonal.

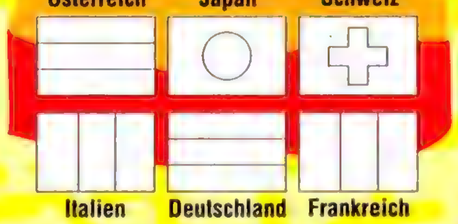
T	E	N	N	I	S	B	A	L	L	K	H
G	S	S	T	A	R	T	B	L	O	C	K
U	A	R	Ä	D	G	Ü	A	N	S	R	H
Z	N	E	K	C	E	B	B	I	Z	E	U
N	G	D	I	K	T	W	F	Y	P	S	H
A	E	E	R	E	G	Ä	L	H	C	S	C
E	L	F	K	T	R	I	K	O	T	A	S
D	E	S	O	H	N	R	U	T	H	W	G
A	A	F	T	D	P	F	E	I	L	R	F
B	G	B	E	U	L	E	Z	T	Ü	M	Ü
O	Z	R	K	M	H	D	M	G	K	Ä	Z

Seemannsknoten

Unser guter Donald wäre wohl gerne ein A...! Ja, was er gerne wäre, das mußt du errätseln- und zwar so: Ziehe in Gedanken an beiden Enden aller kurzen Schnüre. Du bekommst dann in sechs Fällen einen Knoten. Und die Buchstaben an den Knoten mußt du nur noch in der richtigen Reihenfolge hinter das A setzen.

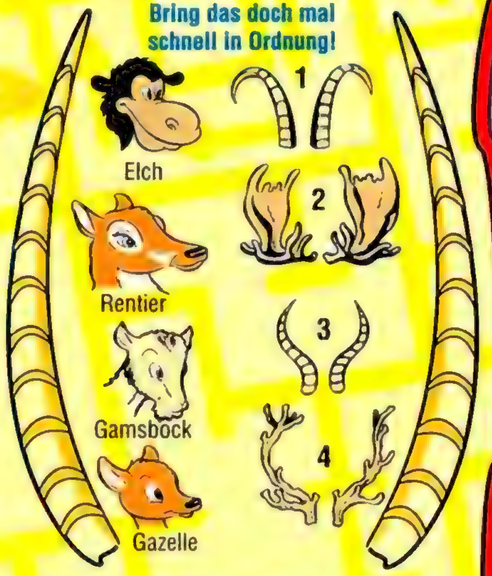
FLAGGEN MALEN

Welche Flagge hat welche Farben? Am besten, du regelst das gleich einmal mit ein paar Buntstiften!



HORNIGES

Elch, Rentier, Gamsbock und Gazelle hat man ihres Kopfschmucks beraubt. Bring das doch mal schnell in Ordnung!



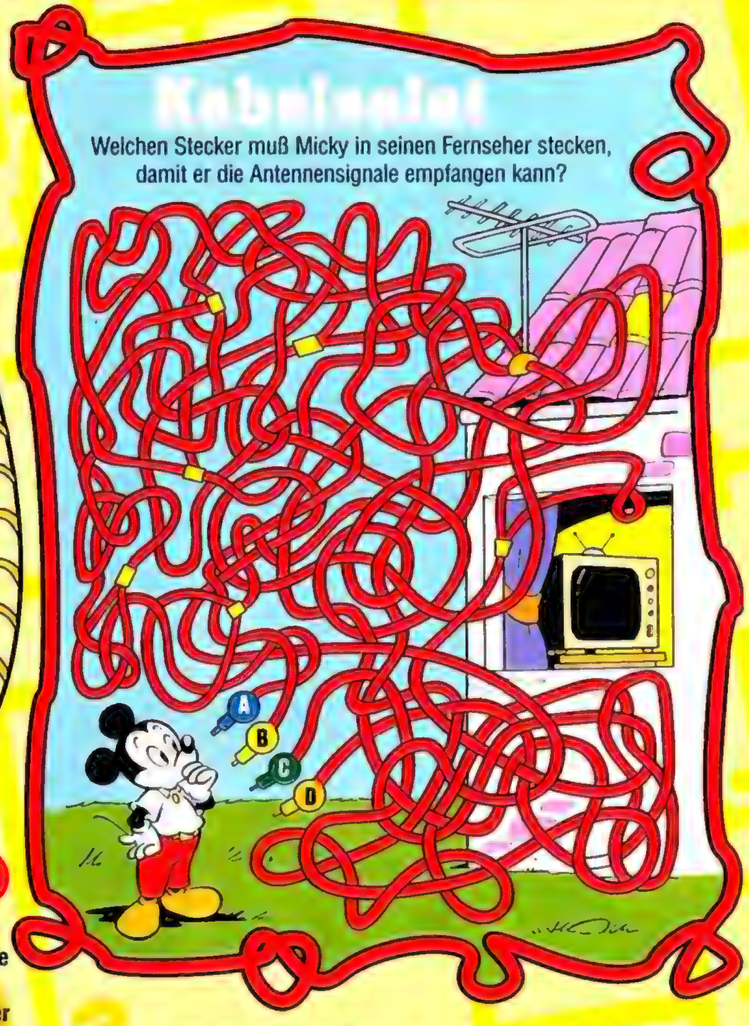
KNOBELN MIT KÖPFCHEN

Jeder der sechs Köpfe steht für eine der sechs Ziffern von 1 bis 6. Gleiche Köpfe gleich gleiche Ziffern. Wenn man die Köpfe zusammenzählt, kommen als Ergebnisse die Zahlen am Ende der Reihen und Spalten heraus. Welcher Kopf steht für welche Ziffer?

Ein Tip:
Löse erst die linke Spalte und taste dich langsam nach rechts vor.

Kabelwahl

Welchen Stecker muß Micky in seinen Fernseher stecken, damit er die Antennensignale empfangen kann?



Gemeinsamkeiten

Da muß sich Donald ganz schön konzentrieren. Er soll herausfinden, was allen Bildchen gemeinsam ist - mit Ausnahme von einem! Kannst du ihm dabei helfen?

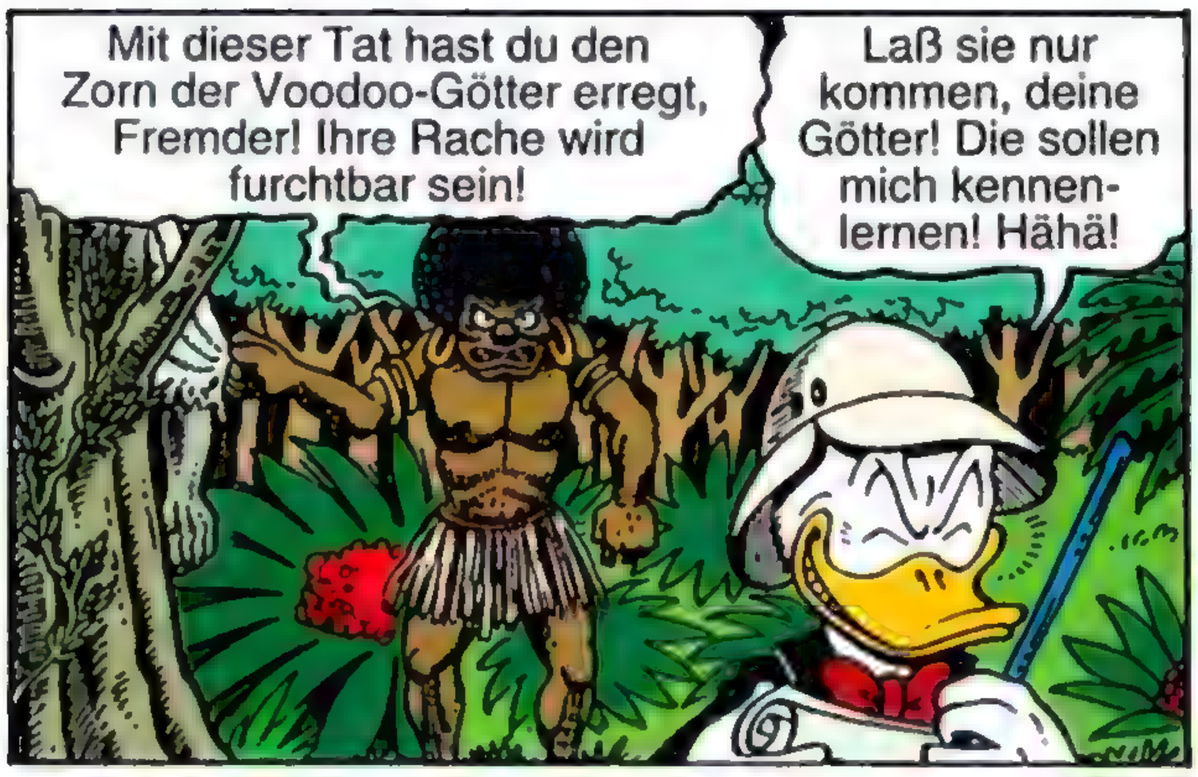
EV-MM 4495/5

Auflösungen auf der „Ente-gut"-Seite

Walt Disneys

DAGOBERT DUCK

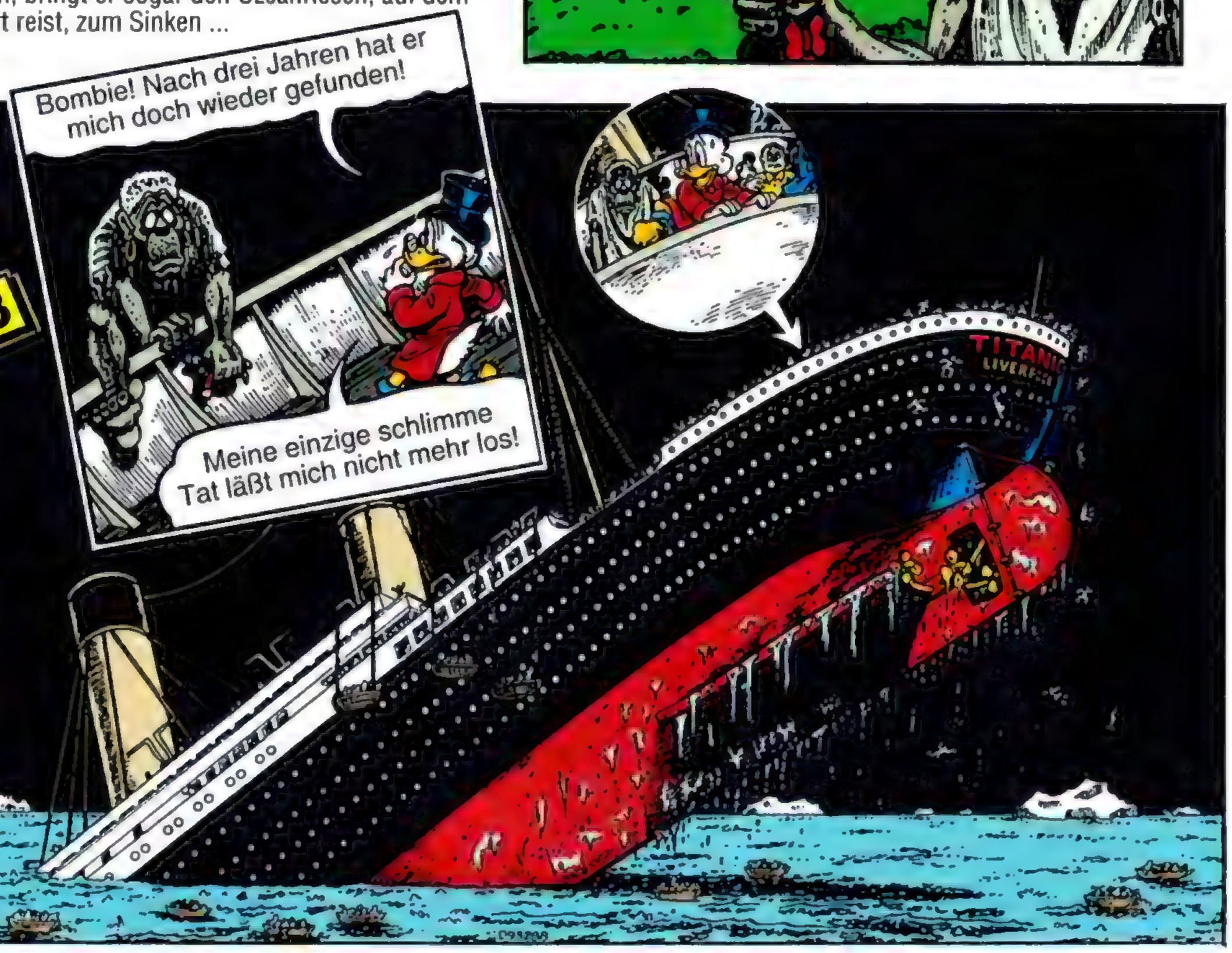
Sein Leben, seine Milliarden - Kapitel 11



Der Geschäftsmann ohne Gewissen

Was bisher geschah:

Der junge Dagobert ist auf dem Weg nach Hause, um sich mit seinen beiden Schwestern auszusöhnen. Sie hatten ihn in Afrika verlassen, weil er in Verkleidung einen Wudu-Stamm um sein heiliges Land betrogen hat. Um sich dafür zu rächen, läßt der Medizinmann des Stammes Dagobert von einem Zombie verfolgen - und dieser Zombie gibt nicht auf! Nur um sein Ziel zu erreichen, bringt er sogar den Ozeanriesen, auf dem Dagobert reist, zum Sinken ...



Du meine Güte! Dieses Mal hätte mich der Zombie fast erwischt!

Ein Zombie auf dem Promenadendeck?

How shocking!

Nirgendwo ist man mehr unter sich!

?

Puh, da hab' ich ja noch mal Glück gehabt! Offenbar können Zombies nicht schwimmen!

Damit wäre ich ihn wohl endgültig los! Und ich bin auf dem Weg nach Hause! Sogar den rosa gestreiften Rubin für die Mädchen habe ich retten können!

Es sind sicher eine Menge Wertsachen mit dem Schiff untergegangen... wie mit so vielen Schiffen vor ihm! Der Meeresgrund muß übersät sein mit Schätzen aus zig Jahrhunderten!

Und so wird es wieder nichts aus der Heimkehr! Wochen später finden wir Dagobert bereits auf Schatzsuche in den Tiefen des Ozeans...

Danach reist er nach Carambia in Südamerika, um Gummibaumpflanzungen anzulegen. Bekanntermaßen sind dort die Krokodile besonders bissig und aggressiv gegenüber Fremden – aber so bissig...

...wie ein Krokodil ist Dagobert schon lange!

Hier hört er auch zum ersten Mal von **El Dorado, dem Vergoldeten,** dem gefürchteten Herrn der Regenwälder...

MUSKAT NÜSSE

Die Eingeborenen warnen Dagobert, daß jene, die dem legendären Vergoldeten begegnen, ein grauenvolles Schicksal erwartet...

...doch niemand warnt El Dorado vor der Begegnung mit Dagobert Duck, dessen Gier nach Gold nicht weniger legendär ist!

Dann, nach vielen Jahren in Südamerika, reist Dagobert kreuz und quer durch Asien. Wie üblich sammelt er unterwegs riesige Mengen von Bargeld an, um es schließlich nach Entenhausen zu schicken...

Leider ist diese Methode nicht ganz ohne Risiko! In der Nähe von Bagdad lauern ihm Banditen auf...

Ehrenmänner, die sie sind, stoßen sie ihn über eine Klippe über dem Geldtransport, denn das Ende eines geschätzten Gegners soll kommen durch das, was ihm im Leben am wichtigsten war!

Kein Ausweg in Sicht...

...doch da entdeckt Dagobert, daß er in die harten Münzen eintauchen kann wie andere Leute in Wasser – und dabei fühlt er sich...

...wie ein Seehund!

Offenbar haben seine ungezählten Geldbäder einige wundersame Fähigkeiten in ihm erweckt, die...

...allerdings nur bei Geld funktionieren!

Mehr Dampf! Wir werden verfolgt!

Natürlich bringt ein Transport wie dieser alles auf den Plan, was Raub im Schilde und Mord im Herzen führt... zum Beispiel mongolische Straßenräuber in der Wüste Gobi!

Ein einsamer Händler verspricht ihnen, sie zu Dagoberts Geldtransport zu führen, wenn sie ihm helfen, seine Ladung Nüsse nach Peking zu bringen!

Anzeige

YENO®

Dein sprechender Profi-PC ist da:
Der Primus Expert mit echter Maus!

Hier ist ein Profi, mit dem Du Dich bestimmt prima verstehst: Mit dem sprechenden Primus Expert wird's nie langweilig!

High Definition-Bildschirm und Auswahl-Menü mit Symbolen!

Elektronisches Notebook für alle Deine Notizen und Adressen!

Mit Druckeranschluß! Hier kannst Du den Yeno-Drucker oder auch einen richtig großen Drucker anschließen!

Mit der echten Computer-Maus kommst Du blitzschnell von Menü zu Menü!

Großes Allgemeinwissen-Quiz, knifflige Denkspiele, Wortspiele, Mathe und lustige Musikaktivitäten!

Zeichenboard mit 100 Bildern und Zeichentrick zum Selbermachen!

22 Aktivitäten– darunter 3 tolle Computerspiele!

*Prospekte und Infos anfordern bei: **YENO Elektronik** GmbH, Robert-Koch-Str.12, 64331 Weiterstadt, Tel.:06151/ 84114*

Tut mir leid, Sahib Duck, aber wir leben von den Kokosnüssen! Vielleicht möchtest du etwas anderes kaufen? Unsere Schwämme zum Beispiel?

Vielleicht!

Sieh mal an, ein **Albinoschwamm!** Der könnte ein paar Kreuzer wert sein!

!

Schreck laß nach... **B-B-Bombie!** Er muß den ganzen Weg von Neufundland bis hierher unter Wasser gegangen sein! Acht Jahre lang!

Ein Zombie! Wir auf den Inseln kennen uns mit so was aus!

Dann schafft mir den Burschen vom Hals! Ich zahle **fast jeden Preis!**

Dein Geld ist für uns ohne Wert! Aber da du Hilfe brauchst, werde ich unseren Medizinmann bitten, den Zombie durch einen Zauber zu bannen – im Austausch gegen...

...dies hier!

Nein, nicht den rosa gestreiften Rubin! Nach meinem ersten selbstverdienten Zehner ist er das Wertvollste, was ich besitze! Den gebe ich nicht her!

Niemals!

Keines-falls!

Nichts da!

SCHNAP

Nie im Leben!

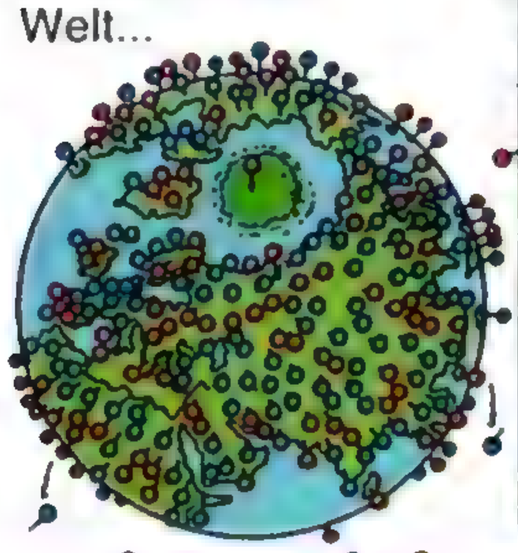
Urgks! D-da, nehmt ihn...

Ruft den Medizinmann! Es gibt was zu zaubern!

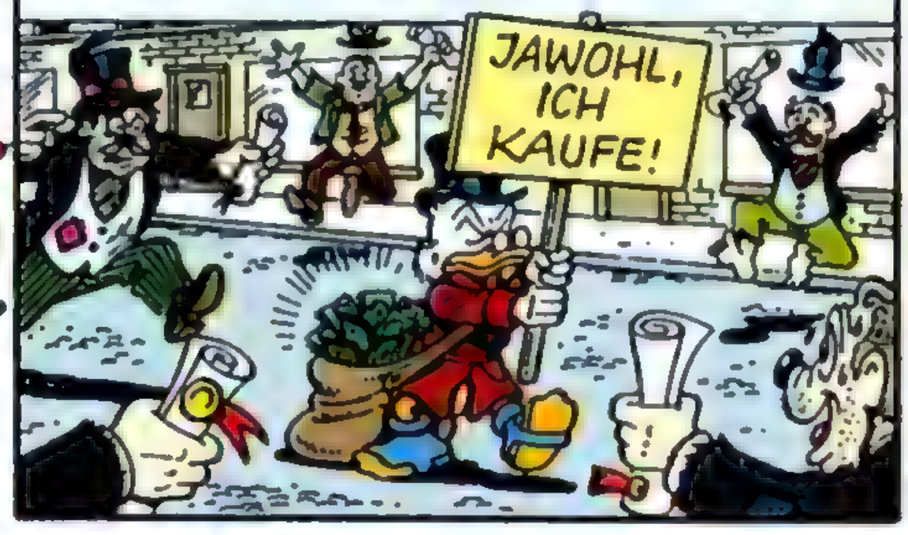
Dieser Zauberspruch bannt deinen gruseligen Freund auf unsere Insel und hält ihn... na, sagen wir, dreißig Jahre lang fest!

Gut! Bis dahin ist Fudas Magie bestimmt verpufft!

Endlich befreit von diesem Alptraum, reist Dagobert weitere zehn Jahre rastlos um die Welt...

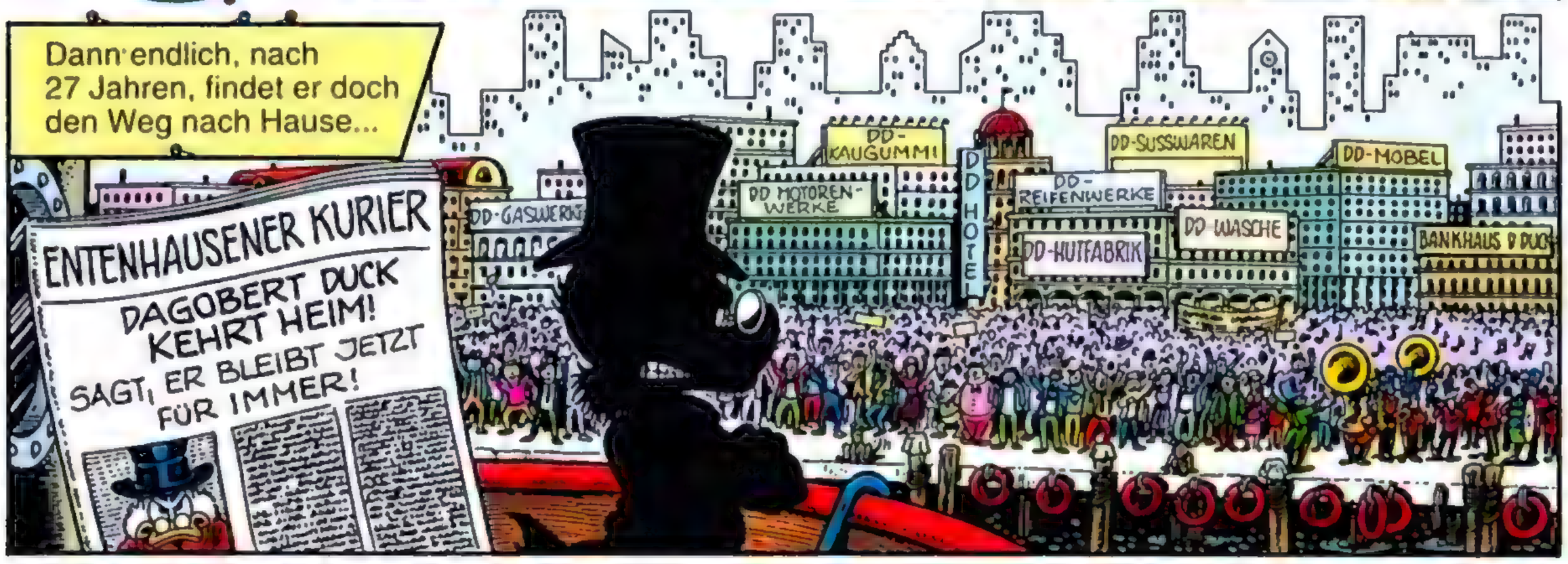


Zur Zeit der großen Wirtschaftskrise taucht er plötzlich an der Wallstreet auf und tut zum ungläubigen Staunen aller etwas, was in jenen Tagen keiner sonst tut...

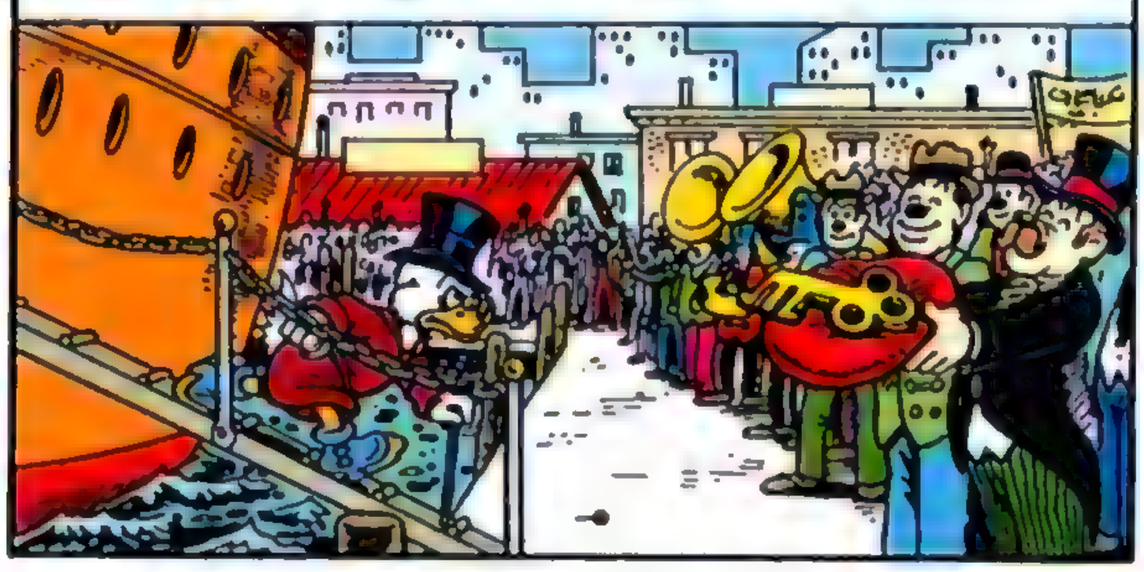


Einsam und allein führt er seine Geschäfte, unterstützt nur von Kormoranen und anderen Vögeln, die ihm den scherzhaften Namen „Das Taubenvaterl von der Wallstreet" einbringen!

Dann endlich, nach 27 Jahren, findet er doch den Weg nach Hause...



Ein neues Entenhausen hat sich zur Begrüßung seines berühmtesten Bürgers versammelt! Das verschlafene Dorf von einst hat sich zu einer geschäftigen Großstadt gewandelt!



Doch Dagobert zeigt sich wenig beeindruckt! Der harte Kampf um Reichtum in der erbarmungslosen Welt der Hochfinanz hat ihren Preis gefordert...

In unzähligen schweren Jahren hat sich das Herz des Kämpfers verhärtet gegen die Leiden all jener, die weniger Erfolg hatten als er...

Der Junge von einst, der in den Straßen von Glasgow Schuhe putzte, hätte sich der Hilferufer angenommen... doch diesen Jungen scheint es nicht mehr zu geben!

Dagobert!

Willkommen daheim!

Wie schön, daß du wieder hier bist!

Als wir hörten, daß du kommst, haben wir beschlossen, alles Vergangene zu vergessen und dir zu verzeihen!

Schau, Bertel, das sind **Della** und **Donald**, deine Nichte und dein Neffe!

Fräulein Rührig, lassen Sie überall ums Haus Fallen aufstellen! Da draußen wimmelt's nur so von Bittstellern!

Ja, Herr Duck! Wir haben eine Überraschung für Sie...

Nicht jetzt! Bringen Sie mir sofort eine komplette Auflistung meiner Bestände im Geldspeicher! Los, los, trödeln Sie nicht so!

KOMMS!

DAGOBERT DUCK PRIVAT

Augenblick mal, Dagobert! Wir haben uns 23 Jahre lang nicht gesehen, und da wagst du es, uns so zu behandeln? Da hört sich doch alles auf!

Was glaubst du, habe ich all die Jahre gemacht? Geschuftet habe ich, damit ihr im Luxus leben könnt! Wenn euch das nicht paßt, könnt ihr ja gehen!

Genau das tun wir! Und wenn du dich nicht bei uns entschuldigst, siehst du uns **nie wieder!**

Wen schert das? Aber wenn die Abrechnung nicht stimmt, werdet ihr **mich wiedersehen!**

Noch da, Kleiner? Du scheinst der einzige in dieser Familie zu sein, der eine Spur Grips im Kopf hat! Also hol mir die Abrechnung, und wir vergessen das Ganze!

Auuu!

ZACK!

Na warte, du kleines Ungeheuer, dir werde ich den Hintern versohlen, daß du nicht mehr weißt, ob du Junge oder Mädchen bist!

Blblblblb!

Pah, Verwandte! Wozu sind die schon gut? Die braucht eh keiner, und ein Dagobert Duck erst recht nicht!

KLIMPER! KLIMPER! KLIRR!

DIE 100 REICHSTEN MÄNNER DER WELT

ÜBERRASCHUNG

?!

Lieber Bertel, herzlichen Glückwunsch! Heute hast Du den Maharadscha von Zasterabad überrundet! Damit bist Du der reichste Mann der Welt!

Hurra! Endlich! Diesen Augenblick habe ich herbeigesehnt, seit ich in Glasgow meinen ersten Schuh poliert habe!

DIE 100 REICHSTEN MÄNNER DER WELT

Draußen...

Nicht einen Kreuzer hat der Alte rausgerückt!

Dagobert Duck ist ein **Geizkragen!**

Ach, muß das herrlich sein, so zu leben wie er! Er hat **alles!**

!

Nein, hat er nicht! Früher, da hatte er alles, aber heute ist alles, was er hat, Geld, und was man für Geld kaufen kann! Er ist nur **ein armer reicher Mann!** Seufz!

Hahaha! Ich bin der reichste Mann der Welt! **Ich... ich... ich! Hahaha!**

KEINE VERTRETER!

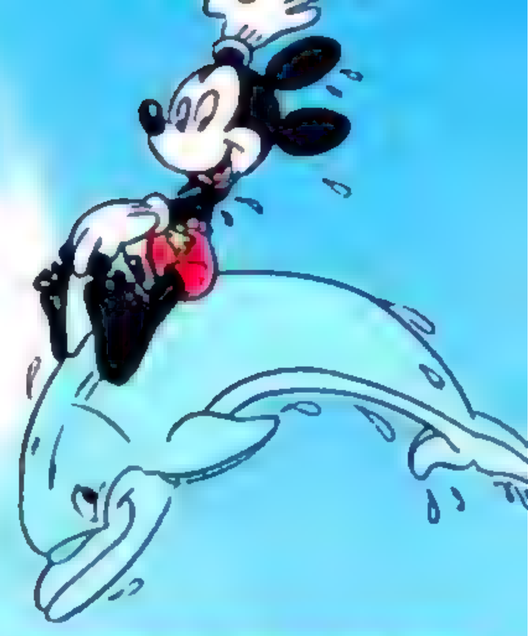
KEINE STEUER-EINTREIBER!

VOR ALLEM KEINE ZOMBIES!

Noch nicht das **ENDE!**

RETTET DIE DELPHINE!

Eure Hilfe für Delphine!

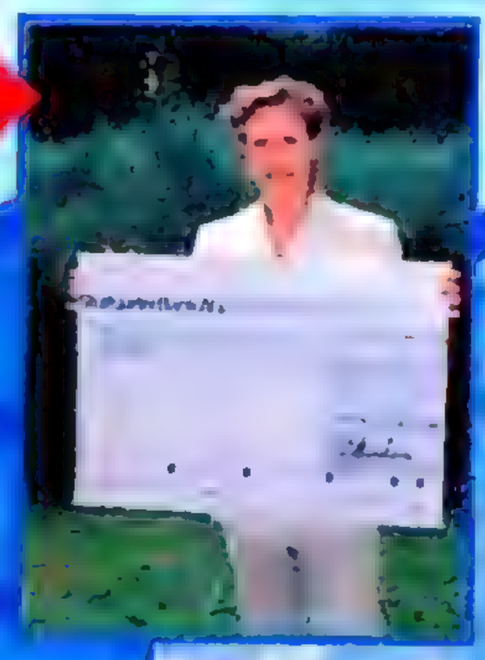


Sicher könnt ihr euch noch an die tolle Delphin-Aktion in der MICKY MAUS Nr. 20 erinnern. Wir berichteten über den vor der Insel Sylt gestrandeten Delphin Marko und haben zu einer großen Protestaktion zum Schutz von Walen und Delphinen aufgerufen. Eure Protestkarten haben wir an Herrn Minister Borchert weitergeleitet.

Annika und Jan übergeben dem Vertreter von Minister Borchert, Norbert Kleeschulte, eure 22.000 Protestkarten.

Petra Deimer kümmert sich weiterhin um den kleinen Delphin Marko.

Walschützerin Petra Deimer mit dem von MICKY MAUS gespendeten Scheck über 10.000 Mark zum Schutz der Meeressäugetiere.



Inzwischen lebt Marko gemeinsam mit anderen Delphinen in einem Freigehege, wo er auf seine Auswilderung vorbereitet wird.

Falls nochmals ein Wal oder Delphin in Deutschland strandet, stellt Frau Deimer einen Teil des Geldes zur Verfügung, damit das Tier zu seiner Rettung nach Holland ausgeflogen werden kann.

Nochmals vielen Dank für eure zahlreiche Unterstützung – und macht weiter so!

Das habt ihr mit eurem Protest erreicht:

1. Die Bundesregierung wird sich weiterhin verstärkt für den Schutz von Delphinen einsetzen.
2. Teile der Nord- und Ostsee sollen unter Naturschutz gestellt werden um das Leben der Tiere zu sichern. Dort darf dann nicht mehr gefischt werden.

Walt Disney's

OMA DUCK

Mußt du denn gerade jetzt essen, Franz?

Ich hab' eben Hunger! Mampf!

D 92558

Es ist hoffnungslos...

Ich glaube, ich nehm' mir noch einen!

Zum Kuckuck, dein Gezappel ist ja nicht auszuhalten!

So hat's jedenfalls keinen Zweck!

MAMPF! SCHMATZ!

Hm... ich weiß, wer für diese Arbeit besser geeignet ist!

ENDE

Walt Disney's

MICKY MAUS SPASS-TV

28.10. bis 3.11.1995

Das Spaß-Programm der Woche! Ausgewählt von MICKY MAUS.

Irre Kinderei

Wunderbare Welt der Abenteuer

(Sa: K1)

Ice Pack – Arktiswölfe

Überleben im ewigen Eis

(Sa: PRO 7)

(Mi: K1)

Zauberei

Halloween Twins – jetzt hexen sie doppelt

7.00 Uhr

7.35 ARD

Es war einmal...

Der französische Forscher Louis Pasteur fand heraus, daß unsere Welt voll von kleinen Organismen ist. Durch sie werden Krankheiten übertragen. *(25 min.)*

8.00 Uhr

8.05 SAT.1

Doug

Doug nimmt mit einem Freund an einem Seifenkistenrennen teil. Mit ihrem selbstgebauten Flitzer hoffen sie, den ersten Preis zu gewinnen. *(25 min.)*

8.30 ARD

Die Abenteuer von Max und Molly

Max, Molly und die Knubbels werden Freunde. Nach einem Erdbeben bemerken sie, daß die Nachbarinsel näher herangerückt ist. Sie beginnen, die Insel und ihre Bewohner zu beobachten. *(30 min.)*

9.00 Uhr

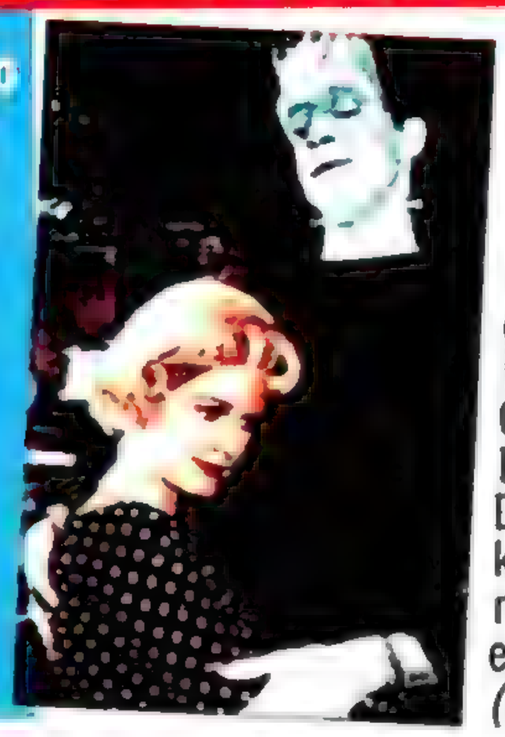
9.03 ARD

Käpt'n Blaubär Club

Hein nimmt an einem Fotowettbewerb teil. Um eine Reise zu gewinnen, muß er ein besonders dämliches Foto einschicken. *(57 min.)*

10.00 Uhr

10.30 ARD



The Munsters

Herman entdeckt Opas Foto in einem Kriminalmagazin. Er wird von einer Frau gesucht, die behauptet, Opa sei ihr Ehemann. Doch Opa kann sich nicht an sie erinnern. *(30 min.)*

11.00 Uhr

11.03 ARD

Disney Club

Judith und Stefan gehen zum Eishockeyspielen. Dabei treffen sie die Spitzenmannschaft „Mighty Ducks". Anschließend besuchen sie ein Stellwerk, in dem die Weichen und Signale für die Eisenbahnen kontrolliert werden. Im Studio sorgen zwei Schlagzeugschüler und ihr Lehrer für Stimmung. *(87 min.)*

11.03 ZDF

Supergran

Die Bewohner von Chisleton trainieren für einen großen Wettkampf. Supergran will daran nicht teilnehmen - gegen ihre Superkräfte hätte sowieso niemand eine Chance! *(27 min.)*

11.10 K1

Danger-Mouse

Etzmolch versucht, die Welt mit Hilfe von Kakteenstacheln zu beherrschen. Danger-Mouse und Lübke wollen das verhindern. Doch zuvor müssen sie noch ein Abenteuer bestehen. *(20 min.)*

11.30 ZDF

Tao Tao

Der Elefantenkönig will einen Nachbarn besuchen. Die Affen stellen ihm eine Falle. Eine kleine, mutige Maus, der der Elefantenkönig schon einmal das Leben gerettet hat, befreit ihn. *(25 min.)*

11.35 RTL 2

Däumelinchen

Eine alte Hexe schenkt einem kinderlosen Ehepaar eine Blume. In ihr befindet sich ein winziges Mädchen namens Däumelinchen. *(55 min.)*

28. Oktober SA

12.00 Uhr

12.15 ORF 1

Harry und die Hendersons

Der kleine Tim ärgert seine Klassenkameraden. Besonders auf Ernie hat er es abgesehen. Dann stiehlt er auch noch die Schuhe von Ernies Vater, die dieser dringend braucht. Harry beschließt, seinen Freunden zu helfen. *(20 min.)*

12.50 RTL 2

Der Prinz hinter den sieben Meeren

Spielfilm. Prinz Leonhard wurde von einer Fee verzaubert. Jede Nacht verwandelt er sich in einen Löwen. Die Tochter eines Kaufmanns will ihm helfen, den Fluch zu brechen. *(95 min.)*

13.00 Uhr

13.30 ZDF

Chaos im Zoo

Spielfilm. Die Zwillinge Honza und Martin ziehen zu ihrem Großvater. Der ist Tierarzt in einem Zoo. *(90 min.)*

13.40 K1

Irre Kinderei

Die Eltern des kleinen Mortimer wollen einen ruhigen Abend verbringen. Doch Mortimer veranstaltet einen derartigen Lärm, daß die Nachbarn wach werden und die Feuerwehr rufen. *(20 min.)*

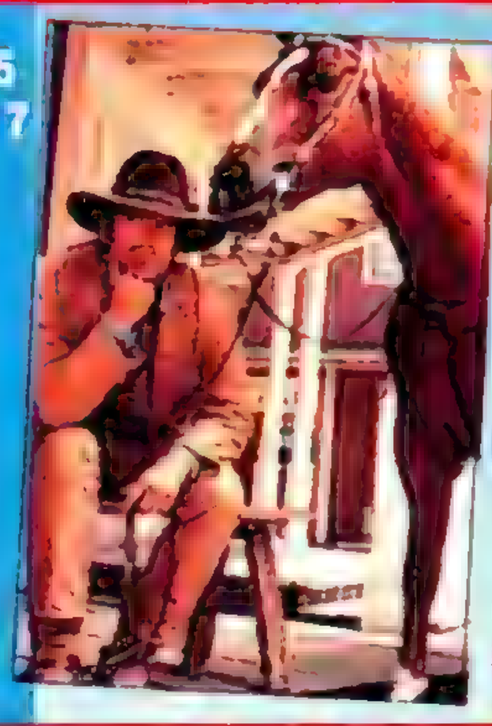
13.50 SAT.1

Raumschiff Enterprise

Die Enterprise fliegt zur Raumstation Deep Space Nine, um beim Wiederaufbau zu helfen. Data hat Träume, in denen er seinen Vater wiedertrifft. *(60 min.)*

15.00 Uhr

15.55 PRO 7



Die Abenteuer des Brisco County jr.

Brisco und Lord Bowler jagen beide denselben Gauner. Als sie ihn gleichzeitig stellen, bricht ein heftiger Streit zwischen den beiden aus. *(55 min.)*

16.00 Uhr

16.40 RTL

Beverly Hills, 90210

Im KEG-Haus findet eine große Halloween-Party statt. Nachdem Claire und David etwas über Ufos und Außerirdische gelernt haben, machen sie sich auf die Suche nach ihnen. *(65 min.)*

17.00 Uhr

17.50 PRO 7

Ice Pack – Die Arktiswölfe

Zwei Forscher beobachteten Wölfe in der kanadischen Arktis. Dabei entdeckten sie auch fünf neugeborene Wolfskinder. *(65 min.)*

INFO

Alle unsere Hunderassen stammen vom Wolf ab. Wölfe leben in großen Rudeln. Der stärkste von ihnen wird Leit- oder Alphawolf genannt. Er führt die Gruppe an und beschützt sie vor Gefahren.

19.00 Uhr

19.15 Vox

Abenteuer in der Tiefe

Jedes Jahr findet am Nigaloo Riff an der Westküste Australiens ein ganz besonderes Ereignis statt. Hunderte von riesigen Walhaien treffen sich dort. *(60 min.)*

SO 29. Oktober SPASS-TV

7.00 Uhr

7.00 ARD

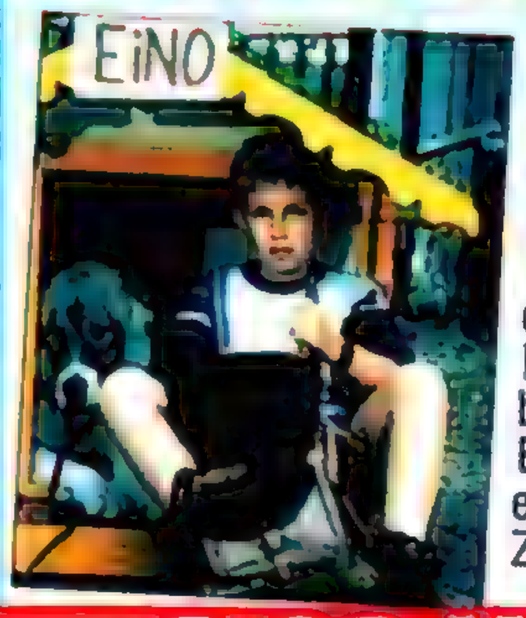
Pumuckl TV

Meister Eder wird von seinen Stammtischfreunden aufgezogen, weil er einen Kobold besitzt. Herr Schenk will Pumuckl unbedingt kennenlernen . . . *(55 min.)*

8.00 Uhr

8.20 ZDF

Ein Rucksack voller Abenteuer



Matti hat Eino mit nach Hause gebracht. Sari reagiert zunächst entsetzt, als sie den Hund sieht. Doch dann bietet Henri an, für Eino eine Hütte zu bauen. Endlich hat Eino ein Zuhause. *(25 min.)*

9.00 Uhr

9.35 RTL

Disney's Aladdin

El Fatal entführt heimlich Aladdins fliegenden Teppich: Er will einen Schatz aus dem Schloß eines bösen Riesen rauben. *(25 min.)*

10.00 Uhr

10.35 ZDF

Siebenstein

Ein Teddybär, der tanzen, singen und sprechen kann, sorgt bei Siebenstein und seinen Freunden für Aufregung. *(25 min.)*

11.00 Uhr

11.00 RTL

Eerie, Indiana

An der B.F. Skinner High School hat eine neue Krankenschwester ihre Arbeit aufgenommen. Sie unterzieht alle Schüler einem Sehtest. Das hat merkwürdige Folgen . . . *(30 min.)*

11.00 Uhr

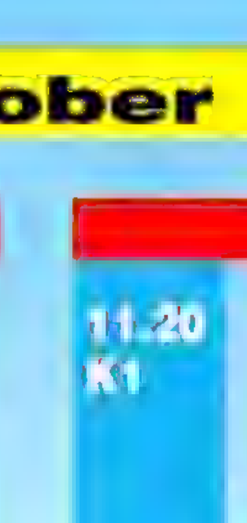
11.20 K1

Was ist los mit Alex Mack?

Jessica und Ellen machen sich über Alex und Raymond lustig. Die Jungen wollen ihnen eins auswischen . . . *(30 min.)*

11.50 PRO 7

Mission Seaview



Der Wissenschaftler Wells hat in den Tiefen des Meeres geheimnisvolle, fremde Wesen entdeckt. *(60 min.)*

11.50 RTL

Liberators

Spielfilm. Amerika, Mitte des 19. Jahrhunderts: John Fairfield und sein farbiger Freund Bill Jackson kämpfen gemeinsam für die Abschaffung der Sklaverei. Dabei geraten sie in Gefahr . . . *(90 min.)*

12.00 Uhr

12.20 K1

Pepito

Oaky ist wieder von Zuhause ausgerissen. Er schließt sich der Bande von Professor Knall an. Jetzt versuchen die Ganoven, Pepito in die Falle zu locken. *(20 min.)*

12.50 PRO 7

Weite Welt

Argentinien ist ein Land der Gegensätze: Hier findet man endlose, menschenleere Pampas mit Pferden und Rindern, riesige Wasserfälle, aber auch gigantische Städte wie Buenos Aires. *(60 min.)*

29. Oktober SO

13.00 Uhr

13.15 K1

Felix, der Kater

Der Professor hat ein Gerät entwickelt, mit dem man Geldtransporter knacken kann. *(25 min.)*

13.50 PRO 7

Mr. Mom

Komödie. Jack hat seinen Job verloren. Seine Frau Caroline findet Arbeit in einer Agentur. Jetzt muß sich Jack um die frechen Kleinen kümmern. *(81 min.)*

15.00 Uhr

15.25 PRO 7

Bud, der Ganovenschreck

Spielfilm. Der bärenstarke Superpolizist Alan Parker jagt den gerissenen Juwelendieb Tony Roma. *(96 min.)*

16.00 Uhr

16.30 3sat

Patrik Pacard

Dimitri will Prinz Ali für eine Million Dollar die Formel verkaufen, mit der die Wüste angeblich in ein Paradies verwandelt werden kann. *(50 min.)*

18.00 Uhr

18.30 ORF 1

Herzblatt

Drei Mädchen und drei hoffnungsvolle männliche Kandidaten treten an, um beim Spiel um Liebe, Spaß und Flirten teilzunehmen. *(30 min.)*

19.00 Uhr

19.25 PRO 7

Die Viersteins

Eva ist nicht begeistert, als sie hört, daß Albert sein erstes Rendezvous plant. Von seiner „Flamme“ hat Eva schon schlimme Geschichten gehört . . . *(30 min.)*

JIM HENSON'S ANIMAL SHOW: MACHT TIERISCH SPASS.

STINKY UND JAKE ERZÄHLEN ALLES, WAS MAN ÜBER ECHTE TIERE WISSEN WILL. UND NOCH VIELES MEHR.

JEDEN SAMSTAG VORMITTAG

RTL TELEVISION

MO 30. Oktober

13.00 Uhr

13.25 K1

Josie und die Pussicats

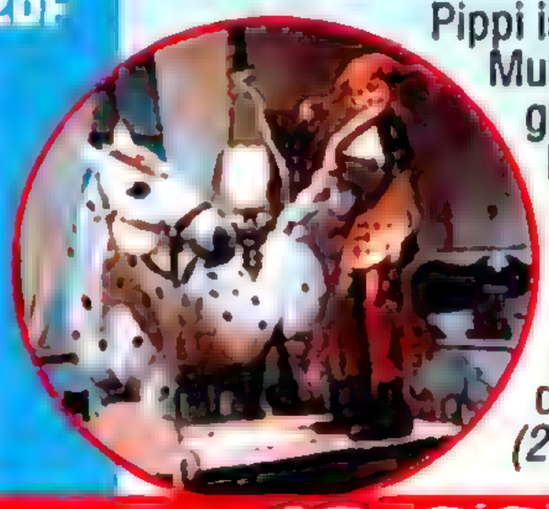
NEUE SERIE

Josie, Valerie und Melody reisen mit ihrer Band „Die Pussicats“ durch die ganze Welt. Ihre Freunde Alexandra, Alex und Alan begleiten sie auf den Touren. 32 Folgen. *(25 min.)*

14.00 Uhr

14.15 ZDF

Pippi Langstrumpf



Pippi ist bei Tommis und Anikkas Mutter zum Kuchenessen eingeladen. Um einen guten Eindruck zu machen, übt sie sich als „feine Dame“ und wäscht sich sogar die Füße. *(25 min.)*

16.00 Uhr

16.05 PRO 7

Die Schlümpfe

Gargamel hat ein neues Zaubermittel erfunden, das bei den Schlümpfen für „Hüpf-Husten“ sorgt: Ein mächtiger Hustenreiz läßt sie meterhoch hüpfen … *(25 min.)*

17.00 Uhr

17.00 SAT.1

Die Partridge Familie

Danny hat eine tolle Idee: Er kauft sich ein Hamsterpärchen und will mit dessen zahlreichen Nachkommen das große Geld machen. Schon bald wimmelt es im Haus von kleinen Hamstern - nur will sie keiner haben … *(30 min.)*

18.00 Uhr

18.54 ARD

Aus heiterem Himmel

Alicia und Hendrik haben eine neue Biolehrerin mit dem Spitznamen „Steinchen“. Die beiden staunen nicht schlecht, als sie Steinchen Zuhause als Christophs neue Freundin vorgestellt bekommen. *(54 min.)*

DI 31. Oktober

13.00 Uhr

13.10 RTL 2

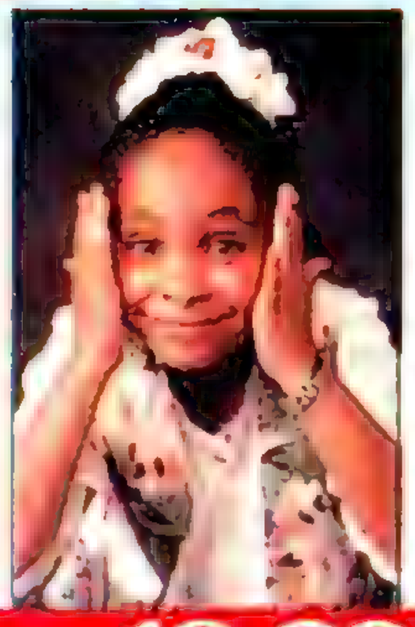
Calimero

Priscilla ist völlig aufgelöst: Ihr neues Fahrrad ist gestohlen worden. Der Dieb findet sich bald. Signor Giobatto hat das Fahrrad aus Sorge um seine Tochter versteckt, weil er ihre halsbrecherischen Kunststücke auf dem Rad beobachtet hat. *(25 min.)*

15.00 Uhr

15.55 K1

Echt super, Mr. Cooper!



Für die Fernsehsendung „Lester, die Eidechse“ wird ein neues Krokodilkind gesucht. Voller Hoffnung meldet sich Nicole zum Vorsprechen und wird auch genommen. Lester ist stocksauer. *(25 min.)*

16.00 Uhr

16.45 RTL 2

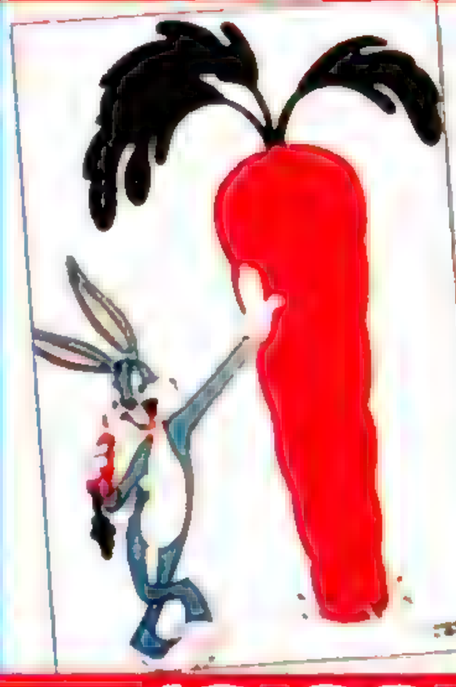
Wunderbare Jahre

Kevin spielt bei der neuen Fußballmannschaft der McKinley School mit. Als er zum ersten Mal dabei ist, ist er schockiert. Das Team besteht aus Idioten. Und McIntyre, der Trainer, ist ein Faulpelz. *(25 min.)*

17.00 Uhr

17.00 PRO 7

Bugs Bunny



Die Jagdsaison für Enten ist eröffnet worden. Klar, daß Daffy etwas dagegen unternehmen muß. Ralph hat unterdessen beim Fußballspielen eine Scheibe eingeschlagen und Hausarrest bekommen. Auf seinem Bett sitzend, träumt er von mutigen Heldentaten als Flieger … *(25 min.)*

18.00 Uhr

18.25 3sat

Karfunkel

Julianes Vater dekoriert Schaufenster. Juliane darf ihm dabei helfen. Sie verwenden das Motiv einer rumänischen Familie für das Schaufenster einer Reiseagentur. *(28 min.)*

MI 1. November

12.00 Uhr

12.30 PRO 7

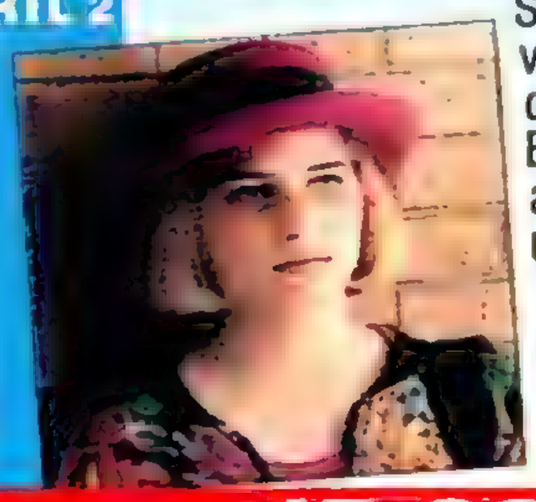
Riesenechsen

Riesenwarane sind die größten Echsen auf der Erde. Sie leben versteckt im Urwald Australiens und auf der indonesischen Insel Komodo. Die riesigen Tiere können für den Menschen sehr gefährlich werden. *(80 min.)*

14.00 Uhr

14.50 RTL 2

Reise in eine andere Zeit



Spielfilm. Die 14jährige AJ versteht sich nicht besonders gut mit ihren Eltern. Eines nachts sitzt sie allein in der Scheune und fällt vom Heuboden. Als sie aufwacht, findet sie sich im Jahr 1929 wieder. *(90 min.)*

15.00 Uhr

15.35 PRO 7

Familie Feuerstein: Yabba Dabba Doo

Zeichentrickfilm. Pebbles Feuerstein und Bamm Bamm Geröllheimer wollen heiraten. Alle sind glücklich - bis auf Fred. Eine Hochzeit kostet nämlich Geld, und Fred hat seine gesamten Ersparnisse bei einer Wette verloren. Guter Rat ist teuer! *(115 min.)*

17.00 Uhr

17.30 K1

Halloween Twins – Jetzt hexen sie doppelt

Spielfilm. Ausgerechnet an Halloween wollen die Zwillinge Lynn und Kelly ihre Lieblingstante Sophia befreien, die vor sieben Jahren von ihrer bösen Schwester Agatha verhext wurde ... *(110 min.)*

18.00 Uhr

18.50 S-RTL

Darkwing Duck

Darkwing erzählt Kiki von seinem Vorfahren, dem tapferen Piraten Darkwing Dublone. Er gibt mächtig an mit dessen Heldentaten. Kiki kommen erste Zweifel an der Wahrheit der Geschichte. *(25 min.)*

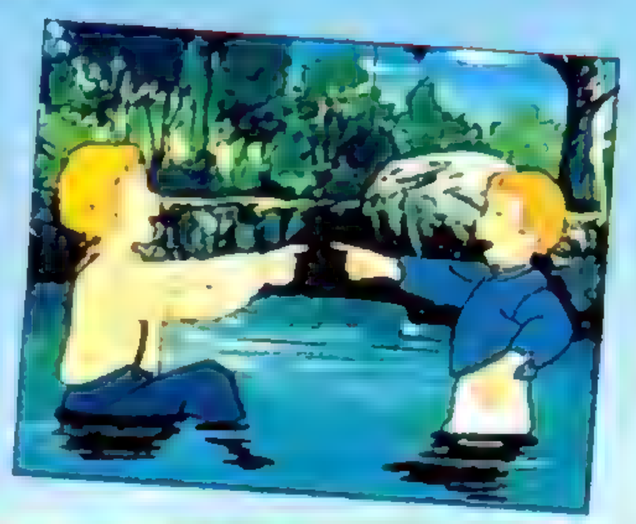
DO 2. November

13.00 Uhr

13.50 K1

Alle meine Freunde

Jody und Frederic sind empört: Kaum ist Miss Twink krank, zerstören die Forrester-Brüder das Klassenzimmer und verwandeln es in einen Trümmerhaufen. *(25 min.)*



15.00 Uhr

15.15 ZDF

1, 2 oder 3

Thema heute: Affengeil. Worin liegt der Unterschied zwischen Menschenaffen und anderen Affen? Auch Gregor kommt ins Grübeln. Echte Schimpansen führen im Studio eine tolle Show vor. *(25 min.)*

15.50 RTL 2

Itsy Bitsy – Einer spinnt immer

Leslie und George arbeiten für einen Tag in einem Hamburger Imbiß. Erste Pflicht: absolute Sauberkeit und keine Spinnen! *(30 min.)*

18.00 Uhr

18.30 PRO 7

ALF

Willie bringt Jim, einen Arbeitskollegen, mit nach Hause. Dieser Jim heißt in Wirklichkeit Steve und wird von Gangstern verfolgt. ALF beschließt, nachts Wache zu halten. Mit einem Baseballschläger bewaffnet, stellt er sich im Garten auf. Als tatsächlich ein Fremder über den Zaun steigt, schlägt er zu ... *(30 min.)*

18.40 Vox

Überleben

Der Film zeigt eine Grizzly-Familie auf der Jagd. Die tapsigen Jungen fischen schon geschickt die begehrten Lachse aus den Stromschnellen. *(35 min.)*

FR 3. November SPASS-TV

14.00 Uhr

14.00 SAT.1

Raumschiff Enterprise

Riker wird mit einem geheimen Auftrag auf den Planeten Tilonus Vier geschickt. Dort erlebt er eine merkwürdige Situation. *(60 min.)*

14.15 ZDF

Smello

Bunny und ihre Freundinnen geraten in eine Falle des Dunklen Königreichs. *(95 min.)*

14.55 RTL 2

Ein toller Hüpfer

Die kluge Heuschrecke und ihre Freunde, die „Dynamics", bereiten sich auf ein spannendes Basketballspiel vor. *(25 min.)*

15.00 Uhr

15.00 PRO 7

Unsere kleine Farm

Charles will seine Frau Caroline mit einem teuren Geschenk überraschen. Doch dann erwartet ihn zu Hause selber eine Überraschung! *(65 min.)*

15.10 ARD

Unvollständige Finsternis

Spielfilm. Marta ist vierzehn Jahre alt. Eines Tages besucht sie gemeinsam mit ihrer Schwester Luzana einen Rummelplatz. Doch beim Karussellfahren geschieht ein Unglück . . . *(80 min.)*

16.00 Uhr

16.55 SRG

Bando und der goldene Fußball

Spielfilm. Bando und seine Freunde laufen oft um die Wette, doch keiner ist so schnell wie er. Aber am glücklichsten ist Bando, wenn er Fußball spielen kann! *(45 min.)*

19.00 Uhr

19.00 ORF 1

Die Cosby Show

Cliff will auf einer Auktion unbedingt eine Schallplatte von Charlie Parker ersteigern. Doch dann kommt ihm etwas dazwischen. Cliff muß sich etwas einfallen lassen. *(30 min.)*

20.00 Uhr

20.10 Vox

Raubkatzen der Savanne

Das Kamerateam beobachtete eine Löwin und eine Gepardenmutter, die ihre Jungen großziehen. *(60 min.)*

INFO

Geparden sind hochbeinige Raubkatzen, die in Afrika leben. Sie zählen zu den schnellsten Vierfüßern überhaupt und wurden schon im Altertum zur Antilopenjagd abgerichtet. Auch heute noch werden die flinken Tiere im Orient zur Jagd eingesetzt.

20.15 SAT.1

Asterix bei den Briten

Teefax ruft seinen Vetter Asterix zu Hilfe: Die Römer wollen Britannien erobern! Asterix und Obelix machen sich sofort auf den Weg. *(100 min.)*

20.15 RTL 2

Baby Boom

Spielfilm. J. C. Wiatt liebt ihre Arbeit über alles. Da gerät sie unfreiwillig an ein Baby, um das sie sich kümmern muß . . . *(125 min.)*

Jetzt neu zum Disney-Film

Disneys
POCAHONTAS

Comic-Klassiker Nr. 1

Der Comic zum Film

Poster-magazin Nr. 2

10 tolle Poster: Die schönsten Filmszenen

Disneys
POCAHONTAS
DAS FILM-MAGAZIN

Super-Extra!

JEDE MENGE RÄTSEL- UND ACTION-SEITEN

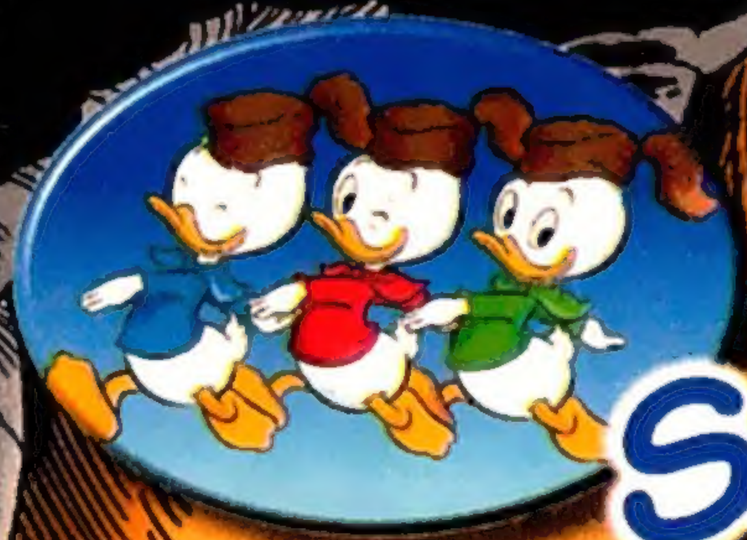
Film-Magazin

Die Pocahontas-Story, Spiele, Rätsel und Super-Extra

Ab 2. 11. überall, wo es Zeitschriften gibt!

Sonderseite:

Das Schlaue Buch



Hallo, Freunde des SCHLAUEN BUCHES!
Heute stellen wir euch die witzigsten Geheimschriften vor. Das Tolle: Sie sind alle von euch erfunden worden. Wir sind begeistert und haben uns bei manchen Schriften ganz schön den Kopf zerbrochen. Viel Spaß beim Lesen wünschen euch Tick, Trick und Track.

Eure witzigsten Geheimschriften!

Bei meiner Geheimschrift werden nach jedem Buchstaben eines Wortes zwei andere Buchstaben nach Wahl gesetzt.

WUMIRKEST GNMESUHTRTSX ETUSMY DXSIUARMZ
W I E G E H T E S D I R
EITUGRCKGHTO NTZOHRCFGHTC VYKIVWEHRL
SOUPARATFSPOSNL BUZECMIFSMDY
LESEGVRLHNOFEYXNZT

Vielen Dank an Theda, Eva-Susanne, Miriam, Henrik und Dirk und natürlich auch an alle anderen, die uns ihre persönliche Geheimschrift zugeschickt haben.

Probiert es mal GEHEIMSCHRIFT!

Wenn ich meiner Brieffreundin schreibe, lesen es immer ihre Brüder, also haben wir uns etwas ausgedacht. Wir schreiben zwischen die Zeilen mit einem Zahnstocher, der mit Zitronensaft getränkt ist, unsere Botschaft. Der Empfänger des Briefes muß den Brief nun über eine Flamme halten, und das Geschriebene wird sichtbar.

A= B= C= D= E= F=
G= H= I= J= K= L=
M= N= O= P= Q= R=
S= T= U= V= W= X=
Y= Z= Ü= Ö= Ä=

Hall otric ktic kun dtrack!

Da sis tmein egeheimschrif t!
Das heißt:
Hallo Trick, Tick und Track!
Das ist meine Geheimschrift!

Man schreibt das erste Wort ohne den letzten Buchstaben. Und der letzte Buchstabe des ersten Wortes ist der erste Buchstabe des zweiten Wortes u.s.w.

Liebe Micky Maus-Redaktion!

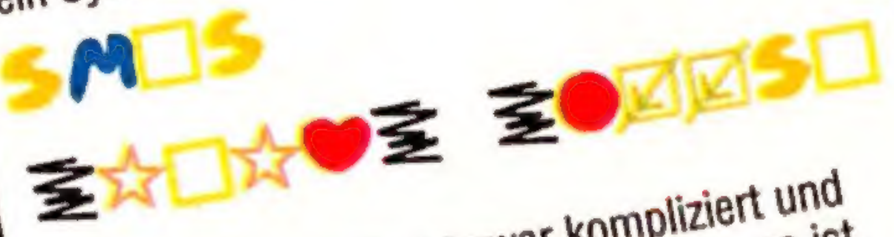
Auf Euren Wunsch hin habe ich eine Geheimschrift entwickelt. Sie funktioniert folgendermaßen: Man dreht jedes Wort um und schreibt nach jedem Vokal ein „M".

Die Sonderseite zum Schlauen Buch ist echt super! heißt:

EMIMD EMTIMEMSREMDNOMS MUMZ
NEMUMAMLHCS HCUMB TSIM THCEM
REMPUMS!

Liebe Micky Maus!

Die Geheimschrift, die ich vorstellen möchte, ist sehr simpel: Jeder Buchstabe wird durch ein Symbol ersetzt.



Die Geheimschrift ist zwar kompliziert und schwierig auswendig zu lernen, aber es ist bombensicher!

EV-MM 4495/6

ENTE GUT ... ALLES GUT

Gemein ausgelacht!

Wenn Donald seinen Job bei der Werbeagentur behalten will, muß er unbedingt ein lachendes Huhn finden. Auf seiner Suche danach erlebt er die verrücktesten Sachen. Er macht sich schließlich sogar in die Anden auf, weil ein Tourist dort ein lachendes Huhn gesehen haben will. Dort macht Donald sich dann regelrecht zum Affen, um das Huhn anzulocken. Es scheint, Donald könnte eher die Berge ringsum zum Lachen bringen als ein Huhn. Dann wird das Wunder plötzlich doch noch wahr ... Das dumme Huhn lacht – aber leider nur aus Schadenfreude!

Walt Disneys
DONALD DUCK Nr. 488

Rätselauflösung von Seite 48 / 49

Buchstaben-Mix

BASKETBALL	PFEIL	STARTBLOCK
BADEANZUG	BEULE	TENNISBALL
FEDER	BECKEN	TRIKOT
ANGEL	OHR	HUT
TURNHOSE	NASE	MÜTZE
SCHUH	FISCH	WASSER
ZYLINDER	SCHLÄGER	

Flaggen malen

Seemannsknoten

ADMIRAL

Kabelsalat

Stecker C

Gemeinsamkeiten

Die Zahl 7 – Ausnahme: das Pferdchen

Knobeln mit Köpfchen

Donald: 1 / Micky: 2 / Daisy: 3 /
Dagobert: 4 / Minni: 5 / Tick: 6

Horniges

Elch: 2 / Rentier: 4 /
Gamsbock: 3 / Gazelle: 1

Suchsel

T	E	N	N	I	S	B	A	L	L	K	H
G	S	S	T	A	R	T	B	L	O	C	K
U	A	R	Ä	D	G	Ü	A	N	S	R	H
Z	N	E	K	C	E	B	B	I	Z	E	U
N	G	D	I	K	T	W	F	Y	P	S	H
A	E	E	R	E	G	Ä	L	H	C	S	C
E	L	F	K	T	R	I	K	O	T	A	S
D	E	S	O	H	N	R	U	T	H	W	G
A	A	F	T	D	P	F	E	I	L	R	F
B	G	B	E	U	L	E	Z	T	Ü	M	Ü
O	Z	R	K	M	H	D	M	G	K	Ä	Z

Impressum:

© The Walt Disney Company. Micky Maus wird verlegt und herausgegeben in der Bundesrepublik Deutschland vom Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen; in Österreich vom Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tivoligasse 52, A-1120 Wien; und in der Schweiz von Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortliche Redakteurin: Sanya Saydo, Redakteur: Joachim Stahl. Freier redaktioneller Mitarbeiter: Klaus Strzyz. Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Ehapa Verlag; Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck: U.E. Sebald, Nürnberg, 1995.
Abonnementservice für die Bundesrepublik Deutschland:
Vertriebsservice Ehapa Verlag, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Tel. 0711/ 7 25 22 35, für die Schweiz: Egmont AG, Tel. 052/ 44 20 20, für Österreich: Egmont Verlag G.m.b.H. Tel.: 0222 / 91076 305

Diese Zeitschrift wurde aus 100% recyceltem Altpapier gefertigt.

NÄCHSTE WOCHE IM

Walt Disney's MICKY MAUS MAGAZIN

GRUSEL-SPASS!

Leuchtet im Dunkeln!

2 Spukfiguren

In der Schwärze der Nacht lässt du sie an Scheiben, Spiegeln und anderen glatten Flächen hinunterlaufen.

Alles für deine Geisterparty!

Echt unheimliche Erscheinung!

Wirkungsvolle Gruseltips!

Das Schlaue Buch

Rätsel:
Kreuz des Geizigen

Bedrohte Tiere:
Baumkänguruh

mit **SPASS-TV**
Die Spaß-Auswahl der Woche!